HOBBY CONSOLAS TODAS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS

Guías & Trucos

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO DS



PS3 y 360

ASSASSIN´S CREED

Personajes y armas • Paso a paso • Objetivos secundarios

PS3, 360 PS2 y Wii

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Movimientos y Llaves • Estilos de Lucha • Objetos de la tienda

y además...

LOS TRUCOS IMPRESCINDIBLES

para los mejores juegos:

• Pro Evolution 2008 • Super Mario Galaxy • Los Simpson • Naruto • Los Sims • Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 • Zelda P.H. • Ratchet & Clank... ¡y muchos más!



SUMARIO

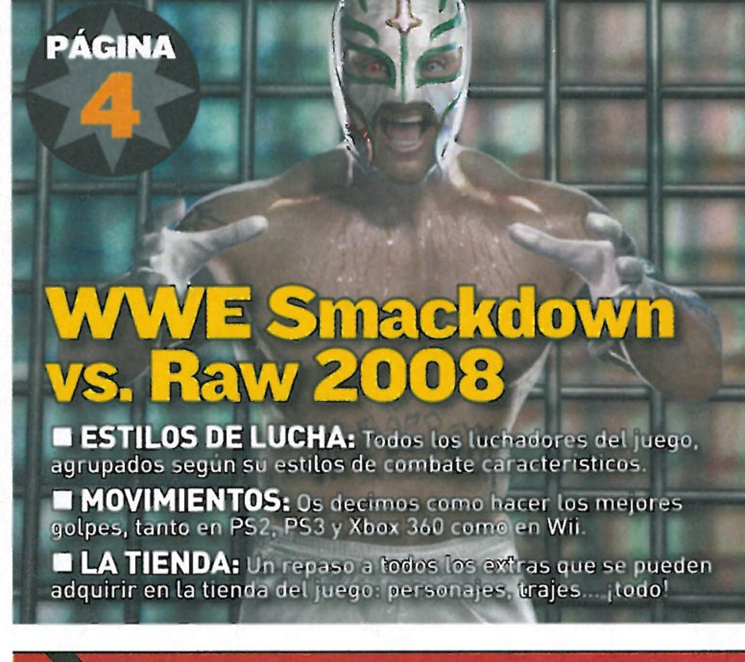
GUÍAS Y TRUCOS

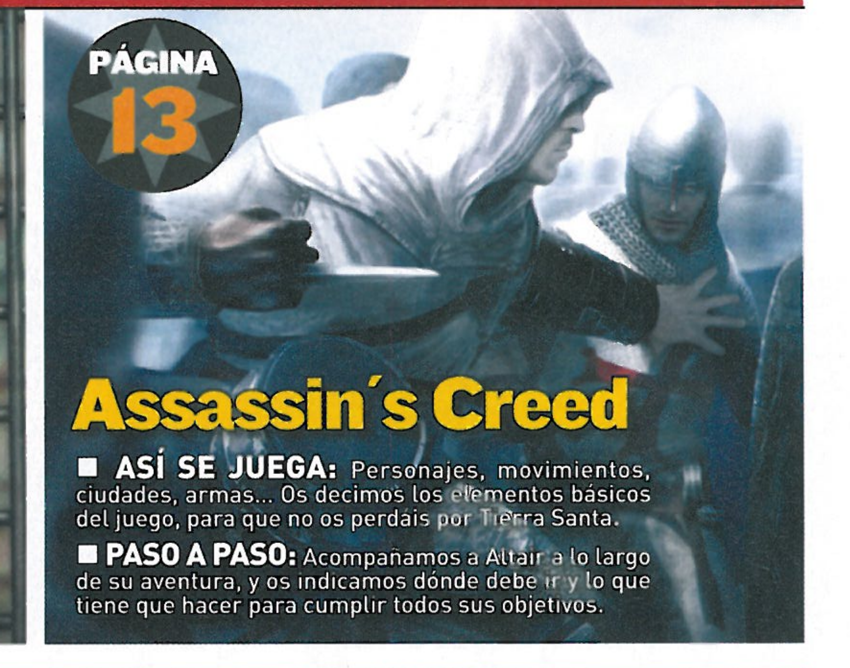


La revista que necesitas para llegar al final de tus juegos

Dos de los juegos que sin duda van a dar mucho que hablar esta Navidad son «WWE Smackdown vs. Raw 2008» y «Assassin´s Creed», y por eso hemos querido dedicarles un tratamiento a fondo en esta nueva edición de la revista de Guías y Trucos. Si lo vuestro es la lucha libre, os ofrecemos todas las claves para que os hagáis con el cinturón de campeón. ¿Preferís la aventura? Entonces no os perdáis nuestro recorrido por Tierra Santa acompañando a Altair. Y como siempre, terminamos con los mejores trucos para vuestros juegos.

2 GUÍAS COMPLETAS



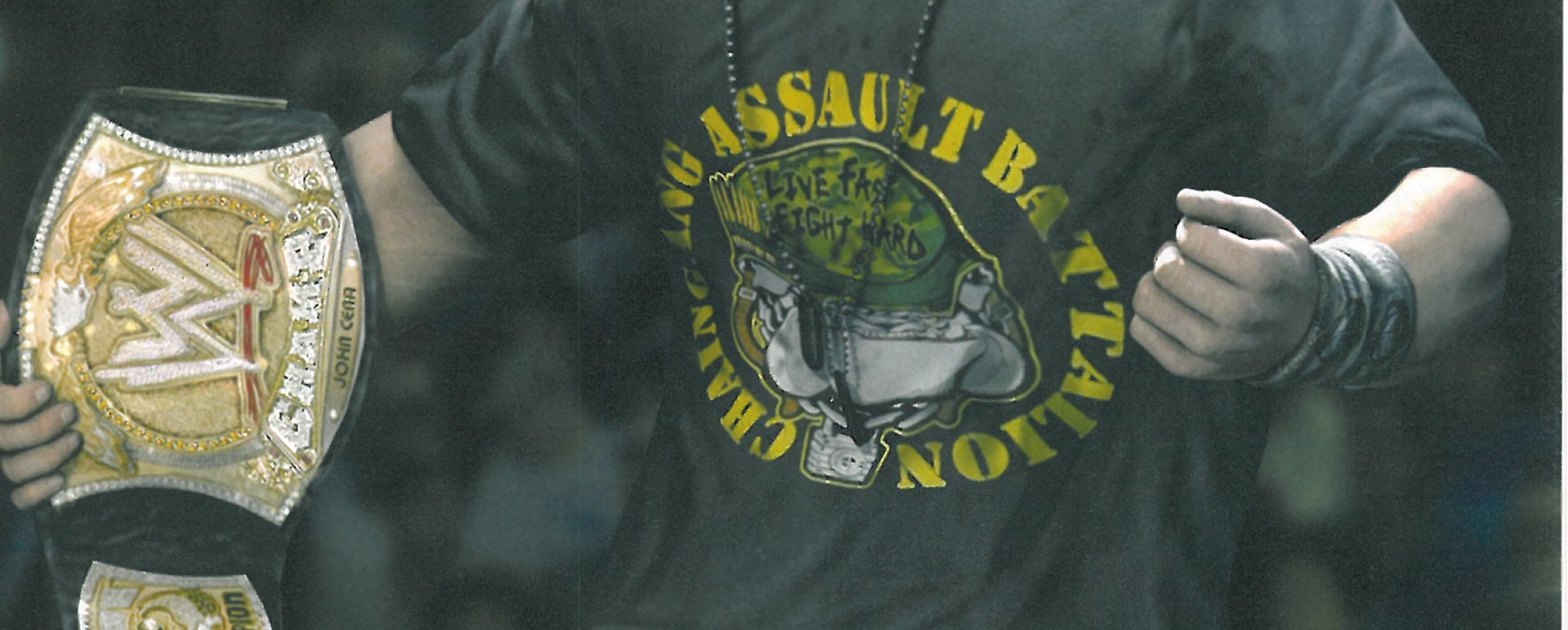


ESPECIAL TRUCOS



Claves para los mejores juegos de todas las consolas.





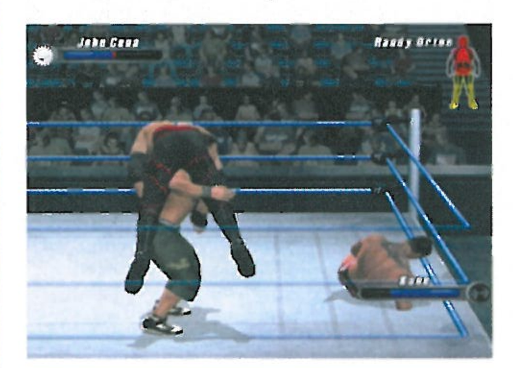
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

CORRESPONDENCIA ENTRE LOS BOTONES DE PS2/PS3 Y XBOX 360:

PS2-PS3	XBOX 360
■	X
✖	A
●	B
▲	Y
L1	LB
L2	LT
R1	RB
R2	RT

CONSEJOS PREVIOS

Si tu objetivo es ser el rey del ring debes tener claros varios conceptos previos que te facilitarán las cosas. Te recomendamos que le eches un vistazo a estos consejos antes de empezar a repartir leña con tu luchador.







INDICADORES DE PANTALLA

Durante la pelea verás la silueta de un luchador, que cambia de color según el daño recibido (influye en la fuerza y en el cansancio). También una barra que se llama "Momentum" y se llena haciendo llaves y golpes. Una vez a tope, hay dos opciones: **Golpe Final** (acercándose al rival y pulsando el Triángulo cuando te indiquen) o **Archivar la energía** (L1 y L2 a la vez). Así activas el icono de lucha de cada personaje, para usar la habilidad de su estilo.

APROVECHA EL ESCENARIO

Los combates de lucha libre no se limitan sólo al ring; puedes usar elementos como las mesas de los comentaristas, los altavoces, las vallas del público, las cuerdas... Para interactuar con estos elementos tienes que empujar a tu contrincante contra ellos (usando un Irish Wip) o arrastrarlos hasta donde esté el objeto que quieres usar. Una vez allí, aparecerá un icono en la pantalla que te indicará lo que tienes que hacer. Son muy espectaculares.

¿CÓMO SE GANAN LOS COMBATES?

Las peleas básicas (hay otras que tienen sus propias reglas) se pueden ganar de varias maneras: por K.O. (dejando grogui a tu rival a base de golpes); haciendo la cuenta cuando el árbitro cuenta hasta tres (situándote encima del otro luchador y haciendo que su espalda toque el suelo); por llaves de sumisión, que inhabilitan a tu rival; o bien consiguiendo que el otro personaje sea eliminado por permanecer más de 20 segundos fuera del ring.

LUCHADORES POR ESTILOS

Para que conozcas cuál es el estilo de cada luchador, repasamos todos los que figuran en el juego, incluyendo los que están bloqueados de inicio y las Divas. Además, te decimos cuáles son los mejores dentro de cada estilo.







GALLITOS:

- **Los mejores:** John Cena, Triple H, The Rock (bloqueado), Steve Austin (bloqueado), Batista.
- **Otros:** Johnny Nitro, Kane, Marcus Cor Von, Mark Henry, King Booker, Sandman, Snitsky Shane McMahon (bloqueado), Umaga, Enterrador, William Regal, Terry Funk (bloqueado), Tommy Dreamer (bloqueado), Mick Folley (bloqueado), Roddy Piper (bloqueado), Ashley (Diva), Candice Michelle (Diva), Kelly Kelly (Diva), Melina (Diva), Michelle McCool (Diva), Mickie James (Diva), Torrie Wilson (Diva), Bobby Lashley, Chris Masters, CM Punk, Elijah Burke, El Gran Khali, JBL (bloqueado).

HARDCORE:

- **Los mejores:** Sandman, Terry Funk (bloqueado), Mick Folley (bloqueado), Edge.
- **Otros:** Sabu (bloqueado), Tommy Dreamer (bloq.).

SUCIOS:

- **Los mejores:** Kenny Dykstra, Mr. Kennedy, Randy Orton, Edge, Finlay, Jeff Hardy.
- **Otros:** Rick Flair, Rick Rude (bloqueado), Roddy Piper (bloqueado), Melina (Diva), Michelle McCool (Diva), Chavo Guerrero, Gregory Helms.

TÉCNICOS:

- **Los mejores:** MVP, Shawn Michaels, Bobby Lashley.
- **Otros:** JTC, Kenny Dysktra, Matt Hardy, William Regal, Bret Hart (bloqueado), Mickie James (Diva), Carlito, Chavo Guerrero, Gregory Helms.

ARTISTAS DE LA SUMISIÓN:

- **Los mejores:** Bret Hart (bloqueado), CM Punk.
- **Otros:** Finlay.

CENTRAL ELÉCTRICA:

- **Los mejores:** Triple H, Umaga, Enterrador.
- **Otros:** Kane, Marcus Cor Von, Mark Henry, Shad, Snitsky, McMahon (bloqueado), Batista, El Gran Khali, JBL (bloqueado).

MOSCARDONES:

- **Los mejores:** Rey Mysterio, Carlito, Jeff Hardy.
- **Otros:** J. Nitro, JTC, Sabu (bloq.), Ashley (Diva).

SHOWMAN:

- **Los mejores:** John Cena, King Booker, Matt Hardy, Rick Flair, Mr. McMahon (bloq.), R. Rude (bloq.), The Rock (bloq.), Steve Austin (bloq.), T. Wilson (Diva).
- **Otros:** Mr. Kennedy, MVP, Randy Orton, Rey Mysterio, Shad, Shane McMahon (bloqueado), Shawn Michaels, Candice Michelle (Diva), Kelly Kelly (Diva), Chris Masters, Elijah Burke.

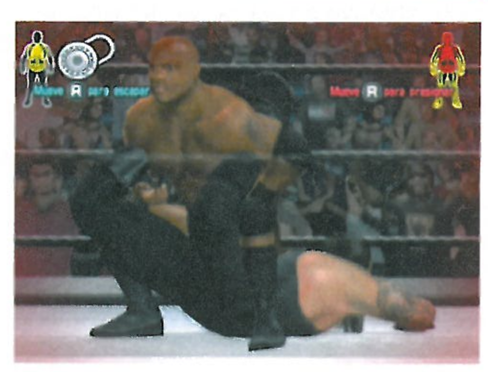
LAS TÉCNICAS MÁS USADAS

Todo luchador que aspire a ser el más grande debe dominar al dedillo algunas técnicas básicas. Practica todo lo que puedas estas que te detallamos aquí y tu camino hacia el título de campeón se hará mucho mas sencillo.



HACER LA CUENTA

Es sin duda el método más eficaz para eliminar a un luchador y hacerte con la victoria. Cuando tu contrincante se encuentre en el suelo, acércate y pulsa abajo con el **stick derecho.** Es necesario que el oponente toque la lona con la espalda para que el árbitro efectúe la cuenta. Si el rival está aún fuerte te romperá la cuenta. Eso lo puedes comprobar mirando el color de la silueta ubicada en la esquina.



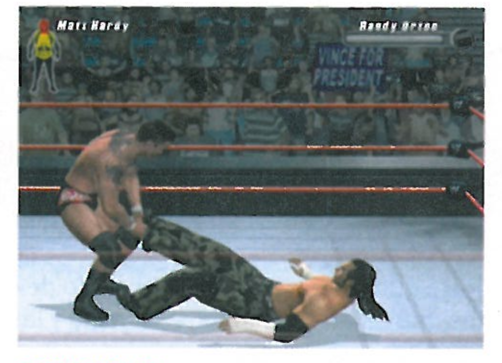
LLAVES DE SUMISIÓN

Permiten controlar la fuerza que aplicamos mediante el **stick derecho.** La presa durará menos si dejamos apretado el stick, mientras que será más larga si lo dejamos "respirar". De igual forma, si es tu superestrella la que sufre la llave de sumisión, te podrás librar de ella **girando el joystick** en la dirección adecuada cuando aparezca el indicador en la esquina superior de la pantalla.



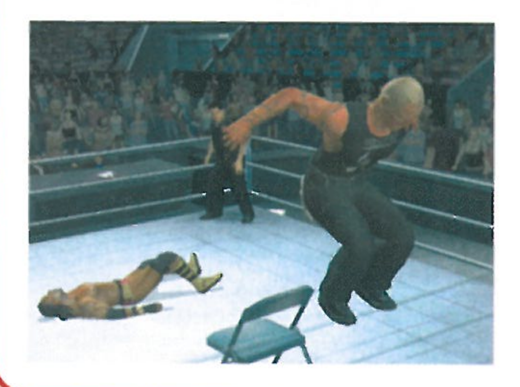
COMBATES POR PAREJAS

En los combates por parejas, para dar el relevo al compañero acércate a la esquina en la que está situado y pulsa el **botón X** al mismo tiempo que mueves el **stick derecho** en su dirección.
Durante estas peleas se pueden combinar golpes usando a los dos luchadores. Cuando tu compañero sujete al luchador contrario y le lleve hasta tu esquina, te dará el relevo y tú sólo tendrás que ejecutar una llave simple con el stick. Otra manera de conseguirlo es cuando el contrincante esté grogui cerca de la esquina en la que se encuentra tu manager (o compañero). Entonces puedes pulsar **en cualquier dirección** el stick derecho para hacer una presa que no tenga escapatoria.



ARRASTRAR

Acércate a un contrario, pulsa **R1** y presiona muy levemente **Arriba** en el **stick derecho.** Así agarrarás por los hombros a tu rival y podrás llevarle a donde quieras. Si estás fuera del ring, puedes golpearle en la cabeza contra mesas, altavoces, postes, etc. También puedes hacerlo cuando esté tirado en el suelo: presiona **R3,** y sin dejar de pulsarlo, muévete por el ring para arrastrarlo hacia donde quieras. Este movimiento es muy útil, ya que te permite, por ejemplo, restregarle la cara por las cuerdas (si le llevas de la cabeza hasta las mismas) o castigarle las zonas bajas contra los postes (si le arrastras de las piernas hasta allí). Además de hacer mucho daño, es una técnica bastante espectacular.



LLAVES CON OBJETOS.

En ciertos combates (generalmente en los de la división ECW) y sólo con los luchadores Hardcore encontrarás objetos que puedes utilizar a modo de armas. Ni que decir tiene que hacen un daño especial al oponente y además posibilitan el conseguir llaves espectaculares.

Para conseguir los objetos, basta con bajar a nuestra estrella del cuadrilátero y situarla en mitad del ring. Al pulsar **X,** el luchador rebuscará debajo y aparecerá una rueda de armas en la que puedes elegir pulsando de nuevo el botón **X.**

Mesas: Puedes golpear la cabeza de tu rival si le arrastras hasta la mesa utilizando el botón **R1** y luego pulsas **Arriba** en el **stick derecho.** También es posible subirle a la mesa arrastrándole hacia ella y pulsando **Izquierda o Derecha.** Si quieres que tu luchador suba también, pulsa **Cuadrado.**

Sillas: Cuando tu rival está tirado en la lona, puedes castigarle con la silla pulsando el botón **Cuadrado.** Las llaves son distintas dependiendo de si las haces centrándote en la cabeza o en las piernas.

Escaleras: Puedes hacer llaves de la misma manera que con las sillas. También existe la opción de pelear encima de ellas con el **Cuadrado.** Para arrojar al rival debes atontarle y pulsar cualquier dirección del **joystick derecho.** También puedes saltar pulsando **Cuadrado** para caer sobre tu rival.

MOVIMIENTOS PS2, PS3 Y 360

CONTROLES BÁSICOS

Los controles son sencillos y resultan bastante intuitivos. Tanto los ataques como los contragolpes se consiguen pulsando un botón (o dos), pero si es la primera vez que juegas puede que necesites algo de práctica. Para que te resulte más fácil, aquí te detallamos todo lo que tienes que saber para subirte al ring... y vivir para contarlo.

STICK DERECHO

Con él se realizan todas las llaves, tanto las rápidas como las fuertes (acompañando con el R1). Tienes cuatro opciones para cada una de ellas, opciones que se corresponden con las cuatro direcciones: arriba, abajo, derecha e izquierda.

STICK IZQUIERDO

Este botón se utiliza para mover a tu luchador.

CRUCETA

Es una parte importante, ya que sirve para hacer poses. Cada luchador tiene sus "burlas" personales de cara al público: John Cena hace el saludo militar con tres dedos, El Enterrador se pasa el pulgar por la garganta de forma intimidatoria, Jeff Hardy saca pecho, Rick Flair se pone de rodillas y suplica perdón de manera burlona, etc.

- **Cada botón de la cruceta sirve para hacer una pose, lo que significa que cada superestrella puede realizar hasta cuatro distintas.**
- **Las poses tienen su importancia, porque aumentan tu barra de "Momentum", al tiempo que hacen disminuir la de tu oponente.**
- **Si abusas mucho de ellas, tu barra de energía disminuye en lugar de aumentar. ¡Cuidado!**

BOTÓN L1

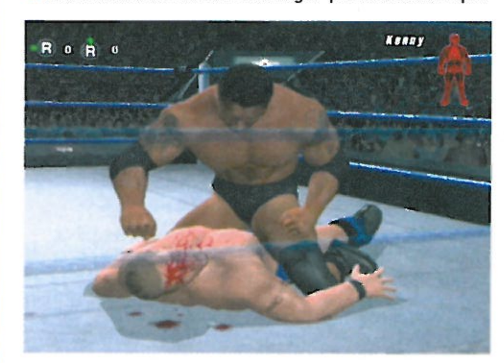
Se emplea para correr. Al tratarse de moles de músculo, los luchadores se mueven de forma "lenta", por lo que correr resulta muy útil para pillar desprevenido al contrario. ¡Pero ojo, que tu superestrella también se puede cansar!

- **Es el botón con el que te subes a los postes de las esquinas. Basta con acercarte corriendo (con el stick izquierdo) a uno de ellos y el luchador se encaramará al poste automáticamente.**
- **Junto al L2 sirve también para archivar el "momentum" y conseguir las habilidades especiales de nuestro estilo de lucha.**

BOTÓN R1

Su función es muy sencilla: convierte una llave rápida en una fuerte. Si lo pulsas al mismo tiempo que haces una presa (con el stick derecho), esta será prácticamente imparable para tu rival. Lo malo de las llaves fuertes es que requieren algo más de tiempo, por lo que tu contrincante también tiene más posibilidades de contraatacar.

- **Pulsando R1 y el Triángulo se consiguen las habilidades especiales.**
- **Cuando luchas con un manager puedes hacer que este distraiga al árbitro pulsando R1 y moviendo el stick derecho a la izquierda. ¡Una gran ayuda!**
- **Si lo que quieres es que tu manager te alcance un arma, basta con que presiones R1 y el stick derecho a la derecha. Te la traerá de inmediato.**





BOTONES L2 Y R2

Ambos sirven para contraatacar. Normalmente se te indica en pantalla el momento perfecto para ejecutarlo, pero básicamente debe hacerse justo antes de recibir el golpe. Hacerlo demasiado pronto o demasiado tarde no sirve de nada.

- **Con L2 evitas los golpes sencillos.**
- **Con R2 contraatacas las llaves.**

BOTÓN R3

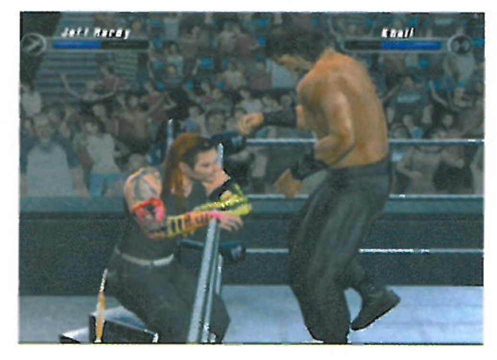
Cuando el oponente está tendido en el suelo puedes arrastrarle para colocarlo donde más te convenga. Para conseguirlo tienes que pulsar R3, y sin dejar de apretarlo, mover al rival con el stick izquierdo hacia donde quieras llevarle.

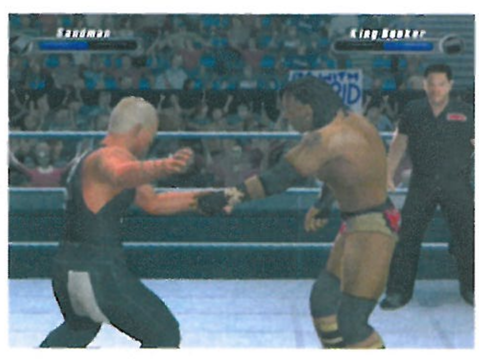
- **Si haces una sola pulsación levantarás al luchador de la lona para seguir "atizándole".**

BOTÓN X

Es el botón que más vas a usar durante los combates. Sirve para muchas cosas:

- **Lo más básico es para subir y bajar del ring cuando te acercas a las cuerdas.**
- **Pulsando este botón coges y dejas los objetos y armas con los que puedes golpear al rival (sillas, mesas, palos, martillos, etc.). Además, en ciertos combates, si te bajas del ring y te sitúas en la mitad del mismo, pulsando X sacarás de debajo una silla o una escalera. Pero cuidado, porque el árbitro te puede descalificar, ya que son objetos ilegales.**
- **Si has agarrado al otro luchador, al pulsar el botón X lo soltarás de nuevo.**
- **Sirve también para cancelar una llave ya iniciada.**
- **En las peleas con jaula, con este botón abres la puerta y te pones a trepar por las rejas.**
- **En los combates por parejas, al acercarte a tu compañero le darás el relevo.**
- **Para quitar las protecciones de las esquinas, pulsa X cuando estés cerca de ellas. Con esto conseguirás que hagan más daño, pero al tiempo tu barra de "Momentum" disminuirá (a no ser que tu luchador sea del estilo Sucio, en cuyo caso aumenta en gran medida).**
- **Finalmente, cuando hayas dejado a un rival inconsciente sobre la lona, si te acercas a él y lo pulsas te sentarás encima suyo y comenzarás a repartir puñetazos y cabezazos.**





BOTÓN CUADRADO

Con este botón realizas los golpes básicos, que consisten en puñetazos y patadas.

- **Hay siete tipos de golpes distintos según la dirección en la que apuntes el joystick derecho al presionar Cuadrado.**
- **Sirve también para lanzarse sobre tu contrincate, bien cuando se encuentre fuera del cuadrilátero, bien cuando tú estés subido en algún sitio alto, como escaleras, mesas, coches, etc.**
- **Acompañado de L1, es decir, en carrera, se consigue un potente golpe que tumba al rival.**

BOTÓN CÍRCULO

Con el Círculo haces un Látigo Irlandés (Irish Wip), con el que arrojas de un latigazo al otro luchador contra las cuerdas o contra las esquinas.

- **Si al tiempo que pulsas el Círculo mantienes pulsado R1, conseguirás un Super Irish Wip, con el que el rival saldrá despedido del cuadrilátero con mucha fuerza o se quedará atontado y colgado de las cuerdas si es un rival fuerte.**
- **Cuando hayas tumbado sobre la lona al luchador rival, puedes levantarle pulsando este botón y seguir "dándole caña" hasta que te canses.**

BOTÓN TRIÁNGULO

Sirve para conseguir los "Finishers", que son los movimientos finales propios de cada luchador. Sólo pueden hacerse cuando el "momentum" está lleno y se te indique en pantalla, que será cuando te encuentres cerca de un oponente "atontado".

ESTILOS DE LUCHA

Es la primera vez que los estilos aparecen en los juegos la saga «Smackdown». En total hay ocho distintos, y cada superestrella lleva asociados dos por defecto. Antes de empezar cada combate puedes elegir uno, lo que condicionará la manera de luchar de tu personaje. Los estilos confieren una serie de habilidades al luchador, y para aprovecharlas primero tienes que llenar la barra de "Momentum" y archivar la energía pulsando los botones L1 y L2. Con esto se activará el icono de lucha, y entonces al presionar R1 y Triángulo podrás echar mano de la habilidad en concreto. ¡Ah, y no olvides que las habilidades principales sólo se pueden utilizar durante un tiempo limitado!







GALLITO

Quizá no practiquen la lucha más espectacular del mundo, pero son efectivos como pocos. Los "gallitos" primero sueltan los puños y las piernas y luego preguntan. Son muy potentes y sus golpes tienen la fuerza de una apisonadora. Es el estilo más indicado si quieres ganar los combates de forma rápida y expeditiva. Sin duda harás mucho daño al rival. Lo malo es que sacrificas el espectáculo propio de estas peleas en pro de unos buenos músculos. Si esto no te importa, escoge sin dudarlo a uno de estos luchadores, porque tendrás la victoria casi asegurada desde el principio.

HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Wreck Shop:**
Durante unos pocos segundos, tu luchador "gallito" contraatacará todos los golpes que te lance tu oponente. Al mismo tiempo, los ataques que realices resultarán imparables.

HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **Ground & Pround:**
Te tienes que colocar cerca de la cabeza de un rival que esté en la lona y pulsar X para llevar a cabo esta habilidad. Entonces tu luchador se sentará encima del otro y comenzará a "inflarle" a puñetazos y cabezazos. Moviendo el joystick a derecha e izquierda darás los puñetazos, mientras que si lo levantas soltarás un buen cabezazo.

- **Fist of Fury:**
Apretando R1 y Cuadrado tu "gallito" lanzará un combo de tres golpes que dejará K.O. al otro luchador. Son imparables y muy rápidos.

SUCIO

Los luchadores que se encuadran en este estilo son capaces de rebajarse a sí mismos hasta donde haga falta con tal de ganar un combate. No dudan en recurrir a las tácticas más ilegales (como picar en lo ojos o golpear en las zonas bajas) si creen que eso les va a dar ventaja sobre sus rivales.

HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Super Dirty Move:**
El movimiento supersucio es un golpe (puñetazo o patada) que impacta en las "partes pudendas" del otro luchador. Obviamente, esto le convertirá en vulnerable durante un par de segundos...

HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **Ref Shield:**
Al situarte detrás del árbitro (para ello lo mejor es que corras con L2 hasta ganarle la espalda), pulsa X para utilizarlo a modo de escudo humano con el que puedes avanzar empleando el stick izquierdo. Si vuelves a presionar el botón X lo lanzarás contra tu oponente, dejando a ambos fuera de combate durante unos preciosos segundos.

- **Argue With Referee:**
Justo después de fracasar intentando ganar con la cuenta atrás, puedes encararte con el árbitro con Triángulo para acusarle de contar demasiado lento.

- **Strip Turnbuckle:**
Sirve para quitar las protecciones de los postes. Cuando estés junto a uno de ellos, pulsa el botón X. No sólo harás más daño, sino que tu barra de "Momentum" también se verá incrementada.

HARDCORE

Los luchadores de este estilo son la personificación de lo extremo: sangre, sudor, pero nunca jamás lágrimas. Las superestrellas que forman parte de esta categoría son sanguinarias y no dudan en usar cualquier objeto (palos punzantes, martillos, muletas, sillas, neumáticos) para infligir daño en sus oponentes. Son luchadores con una gran fuerza y que prefieren ver sangrar a su oponente antes que someterle con algún tipo de llave más técnica.

HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Hardcore Resurrection:**
Sirve para recuperarse del daño que hayas recibido durante la pelea. Además, pone al luchador en una especie de estado de "gracia" que hace que sus golpes sean extra fuertes. Para conseguirlo debes utilizar una silla, con la que el luchador se autogolpea en la frente hasta hacerse sangre.

HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **Hardcore Rejuvenation**
La sangre incita a estos luchadores. Cuando tu oponente haga sangrar a tu superestrella, esta recibirá un impulso que le hará ser más fuerte.

- **Armed & Dangerous:**
Cuando agarras un objeto puedes hacer distintos tipos de llaves a tu oponente. Utilizando el botón X puedes golpearle con el "arma" en alguna parte de su cuerpo, provocándole mucho daño. Por ejemplo, puedes cerrar una silla en el cuello del luchador rival o "reventarle" la espalda sobre una escalera (sobre la que le habrás colocado previamente arrastrándole con el botón R3).



MOSCARDÓN

Los moscardones son los más "inconscientes" del WWE. Aparecen como ágiles, rápidos y escurridizos, y no dudan en usar esas habilidades (y la falta de preocupación por su propia integridad física) para hacer volar por los aires a los otros luchadores. Sus combates son auténticas exhibiciones acrobáticas.

HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Possum Pin:**
Junto a las cuerdas, el moscardón finge haber sufrido grandes daños y cuando el oponente, confiado, vuelve a atacarle, nuestro luchador se sube a las cuerdas y cae sobre el rival dejándole listo para ejecutar la cuenta de tres.

HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **Springboard Attack:**
Cuando tu superestrella se encuentre situado junto a las cuerdas, muévele hacia ellas y presiona Cuadrado. Así harás que se lance por los aires y ejecutará un espectacular ataque.

- **Evasive Roll:**
Aprovechando la agilidad de tu luchador, esquiva rápidamente el ataque de tu rival pulsando R2 o L2 y moviendo el stick izquierdo.

- **Turnbuckle Leapfrog:**
Cuando el rival esté "grogui" contra el poste, haz una carrera hacia él (con L2) y pulsa X.

TÉCNICO

Los luchadores técnicos son los "bichos raros" del WWE, ya que no destacan en ningún estilo de lucha concreto, pero a la vez son buenos en todos. Esto es lo que les diferencia de sus oponentes.

HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Technically Sound.**
Muy parecida al "Wreck Shop" de los Gallitos y al "Rampage" de los Central Eléctrica, esta habilidad hace que tu luchador devuelva todos los ataques de su oponente de manera automática durante algunos segundos. De lo más útil.

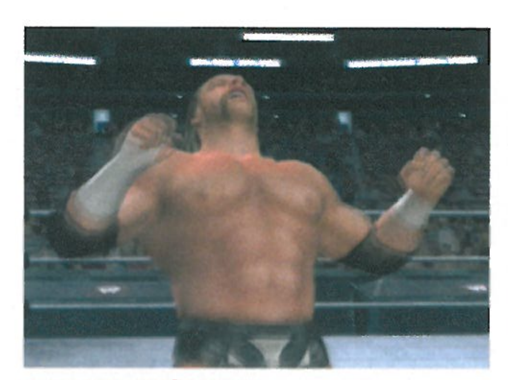
HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **Technical Immunity**
Si tu oponente te subestima mientras todavía estás fuerte, tu superestrella contratacará de forma automática todas las llaves fuertes, además de los movimientos finales.

- **Out Of The Ring Dive Attacks**
Tomando como referencia a los moscardones, ttu luchador técnico se dejará caer desde las cuerdas sobre su rival cuando este esté tirado fuera del ring. Para hacerlo, basta con que te acerques a las cuerdas y pulses Cuadrado.

- **Fake Irish Whip**
Al hacer un Irish Whip (con el Círculo y el joystick derecho), pulsa el botón Cuadrado justo antes de soltar a tu oponente. Con esta maniobra tirarás de él y conseguirás un remate final.





CENTRAL ELÉCTRICA

Los luchadores pertenecientes a este estilo son increíblemente fuertes. La fuerza de sus puños es semejante a la de un tren y sus llaves son capaces de hacer crujir los huesos de cualquier competidor. Se podría decir que son los primos hermanos de los "gallitos": grandes moles de músculos dispuestas a arrasar con cualquier rival inconsciente que se cruce en su camino hacia el título. Son otro seguro de vida para ganar pronto y sin mucho esfuerzo.

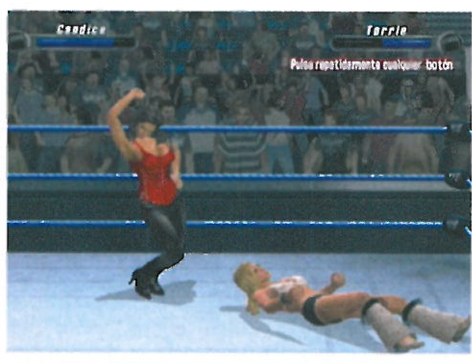
HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Rampage**
Hace que tu superestrella se vuelva literalmente loco. Durante unos segundo será invulnerable a los ataques sencillos y sus llaves serán imparables.

HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **The Irrisistible Force:**
Cuando el oponente esté lo suficientemente atontado, ámagale con una llave de cuenta atrás rápida (pulsando stick derecho hacia abajo) y acto seguido pulsa Triángulo para lanzarle por los aires como si fuera una ligera pluma.

- **Strong Irish Whip**
Se ejecuta igual que un Irish Wip normal (apuntando con el joystick derecho en cualquier dirección y apretando Círculo), pero con este conseguirás hacer volar a tu contrincante por encima de las cuerdas hasta que aterrice fuera del ring.



SHOWMAN

Como su propio nombre indica, estas superestrellas viven por y para el público. Todos sus movimientos están estudiados para agradar a sus seguidores y ridiculizar a sus contrincantes sobre la lona.

HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Steal Finishing Move:**
Este movimiento consiste en copiar el remate final característico de tu oponente. De esta manera no sólo le causarás un gran daño físico, sino que también dejarás tocada su moral.

HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **Gimmick Infringement**
Esta habilidad pueder resultar muy útil, pero a la vez el tiro puede salirte por la culata. Pulsando el botón Triángulo y cualquier dirección de la cruceta realizarás la misma pose que tu rival, a la vez que llenas la barra de "momentum" y reduces la del oponente. Lo malo es que si este movimiento es interrumpido por un golpe del otro luchador, el tuyo perderá gran parte de su barra de ánimo.

- **Mass Exposure:**
Encaramado sobre un poste de las esquinas, tu estrella del pressing catch puede también realizar burlas que ridiculicen al oponente. Tras esto, si pulsas el botón Cuadrado, te lanzarás en plancha sobre él consiguiendo que el público estalle y tu barra de "Momentum" gane varios enteros.



ARTISTAS DE LA SUMISIÓN

Las superestrellas entrenadas en el arte de la sumisión no sólo son hábiles con los puños, sino también capaces de inutilizar a sus enemigos con una sola llave. Al mismo tiempo son maestros escapando de las presas y los candados que intentan poner en práctica sus rivales. Una vez dominada su técnica (al principio hay que cogerles el truco, pues requieren precisión), estas llaves son toda una garantía para ganar los combates.

HABILIDAD PRINCIPAL:

- **Ultimate Submission:**
Una simple llave se convierte en una presa del estilo Ultimate Submission. Tu luchador pondrá en práctica un poderoso candado que causará un grandísimo daño a tu oponente.

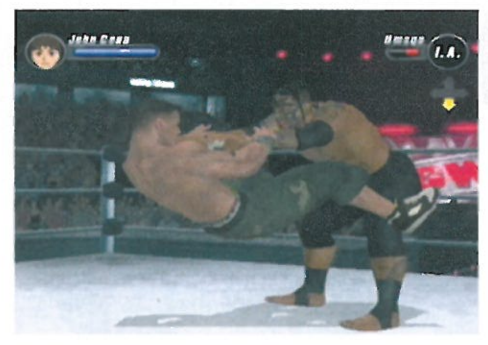
HABILIDADES SECUNDARIAS:

- **The Lock Pick:**
Si tu rival comete el error de apresarte con una llave, y siempre que no hayas recibido demasiado daño en el pecho (fíjate en el color de la silueta), mueve el joystick derecho en cualquier dirección para librarte al instante de la presa.

- **Recovery Hold:**
Cada vez que un luchador de este estilo ejecute una llave de sumisión, el daño que haya recibido hasta ese momento se irá recuperando poco a poco y de manera automática, lo cual se agradece.

MOVIMIENTOS DE Wii

La consola de Nintendo aprovecha su característico sistema de control para sacar el máximo partido a este juego. Si quieres sentirte como un verdadero luchador de WWE, presta mucha atención. En esta versión no existen los estilos de lucha como en PS2, PS3 y Xbox 360, por lo que no encontramos las habilidades propias de cada uno.







CONTROLES BÁSICOS

- **Nunchako:** Al agitarlo (y si estás cerca del rival) efectúas un Irish Wip. Si al hacer el Irish agitas el Wiimote, realizarás un ataque en carrera.

- **Stick del Nunchako:** Sirve para mover al luchador. Con el stick recogerás un arma al situarte junto a ella. Cuando te acercas a un poste, basta con pulsar hacia abajo para que tu luchador se suba a él. Para bajar del ring tienes que acercarte a las cuerdas y pulsar hacia abajo.

- **Wiimote:** Al moverlo conseguirás un ataque sencillo. Cada dirección es un ataque distinto.

Agitarlo sirve también para contraatacar un golpe. Si haces esto y pulsas el botón A ó B, conseguirás zafarte de una llave con relativa facilidad.

Cuando el rival está en el suelo, debes agitarlo con fuerza para atizarle un buen golpe.

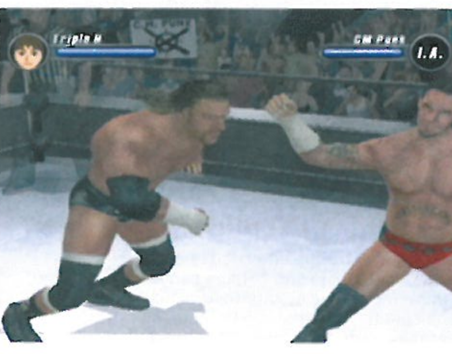
Para levantarle del suelo basta con mover el mando hacia arriba con un golpe seco.

- **Botón A:** Al pulsarlo y mover el Wiimote conseguirás una llave rápida. Cada dirección del joystick es una llave diferente.

- **Botón B:** Si lo aprietas y mueves el Wiimote en cualquier dirección obtienes una llave fuerte.

- **Botón C:** Haces una burla (o pose) con el personaje. A diferencia de lo que sucede en las otras versiones, en Wii cada luchador sólo tiene una burla disponible. El único efecto que se consigue con esta maniobra es el aplauso entregado del público.

- **Botón Z:** Sirve para ejecutar una llave de cuenta atrás cuando el oponente está tirado en el suelo del ring boca arriba. También se usa para cancelar una llave una vez la hayas iniciado.

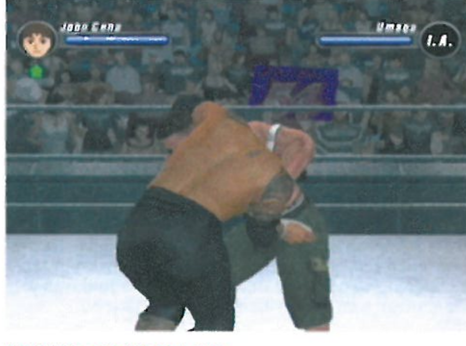


LLAVES CON IRISH WIP

Estas llaves se hacen nada más ejecutar un Irish Wip (moviendo el nunchako rápidamente).

- **Hay cuatro diferentes y se hacen pulsando A al mismo tiempo que haces un Irish Wip.** Estas llaves se ejecutan de manera rápida y son muy efectivas y difíciles de contraatacar por parte del oponente.



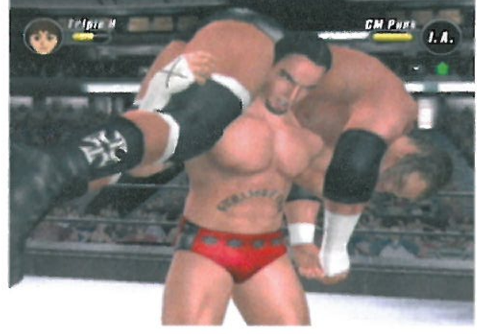


LLAVES SENCILLAS

Son rápidas, pero no infligen demasiado daño. Es más fácil que tengan éxito en comparación con las llaves fuertes, porque se hacen enseguida.

- **Se ejecutan pulsando A y moviendo el Wiimote en cualquier dirección.** Hay cuatro tipos distintos, una por cada dirección del joystick.

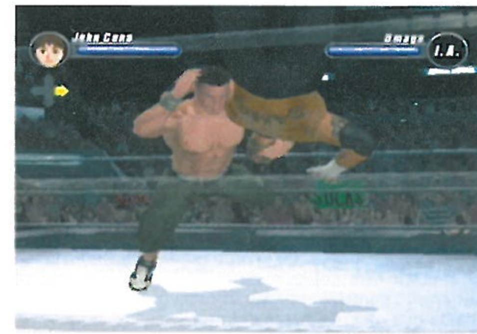




LLAVES FUERTES

Son tremendamente eficaces, pero se corre el riesgo de que te hagan un contraataque, porque requieren más tiempo de ejecución.

- **Se hacen igual que las presas sencillas, pero pulsando el botón B en lugar del A.** También hay cuatro, una por cada dirección del stick.









LLAVES CON OBJETOS

Con los objetos que te encuentras en los escenarios, como sillas, escaleras, mesas o altavoces, puedes atacar y hacer llaves a tus contrincantes. Usando estas "armas" conseguirás causar más daño a tu oponente. Para hacer un ataque simple sólo hay que mover el Wiimote en cualquier dirección. Las llaves se hacen así:

- **Pulsando B y moviendo el mando ejecutarás una presa con el objeto que hayas recogido.**
- **Para hacer un movimiento final con la silla o con el objeto que sea (sólo cuando la salud del rival está por debajo del 30%), pulsa los botones A y B mientras mueves el Wiimote.**



LLAVES CON EL RIVAL EN EL SUELO

Hay que diferenciar entre las que se hacen cuando estás situado cerca de la cabeza o de los pies:

CERCA DE LA CABEZA:

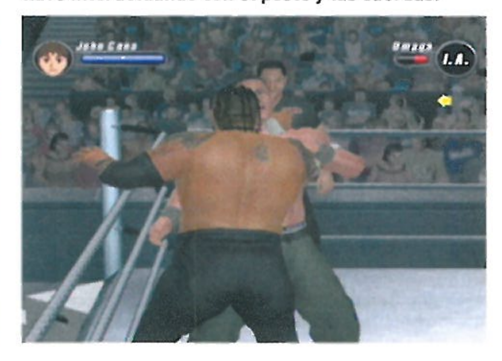
- **Mover el Wiimote y pulsar A:** Conseguirás hacer unas llave rápida hacia abajo.
- **Mover el Wiimote hacia izquierda, derecha o arriba y pulsar B:** Harás una llave de sumisión.
- **Mover el Wiimote hacia abajo:** Te subes encima del rival y le golpeas. Si mueves el Wiimote hacia la izquierda darás un puñetazo con el brazo izquierdo. Si mueves el nunchako a la derecha, harás lo propio con el brazo izquierdo. Para los cabezazos hay que levantar y bajar Wiimote y nunchako a la vez.



LLAVES CONTRA LOS POSTES

Se hacen cuando el luchador rival está atontado en uno de los postes. Para conseguir colocarlos allí lo mejor y más eficaz es "inflarles" a golpes sencillos, o bien empujarlos con un Irish Wip y luego golpearles hasta que se queden medio inconscientes. Sin duda, son llaves muy impresionantes por su ejecución y de las más potentes que podemos hacer en el juego.

- **Manteniendo pulsado A y moviendo el Wiimote ejecutarás una llave rápida.**
- **Pulsando A y B, y dejándolos pulsados al tiempo que movemos el Wiimote harás una potente llave interactuando con el poste y las cuerdas.**



ATAQUES SIMPLES

Son los que menos daño hacen, pero son rápidos y eficaces. Si el jugador está lejos del rival, tu luchador iniciará una carrera corta para atacar.

- **Golpe bajo:** Mueve el Wiimote hacia abajo.
- **Golpe alto:** Mueve el Wiimote hacia arriba.
- **Combinación de golpes 1:** Mueve el Wiimote hacia la izquierda.
- **Combinación de golpes 2:** Mueve el Wiimote hacia la derecha. Se puede ejecutar hasta tres veces.



COMBATES POR PAREJAS

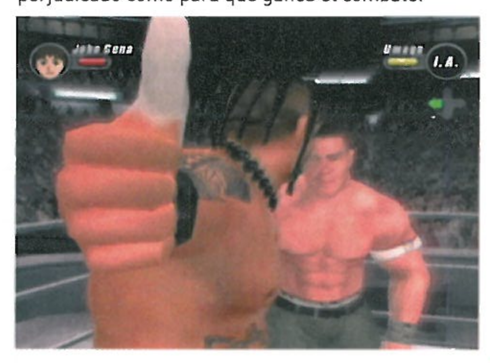
Cuando combates con la ayuda de un compañero hay una serie de acciones especiales que puedes realizar con la ayuda que él te presta.

- **Para dar el relevo tienes que acercarte a tu compañero y mover el stick junto a las cuerdas en dirección al compañero que está esperando.**
- **Cuando el compañero sujeta por detrás al rival, pulsa A o B al tiempo que agitas el Wiimote para efectuar una llave conjunta con ambos luchadores.**



REMATE FINAL

Los movimientos favoritos (que son los propios de cada jugador), también llamados remates finales, se consiguen pulsando A y B al mismo tiempo y moviendo el mando cuando el oponente está atontado. Aparece una indicación en pantalla que indica que podemos hacerlo. Al ejecutarlo, una espectacular secuencia de vídeo te muestra de lo que son capaces estos sacos de músculos. En muchas ocasiones, después de los movimientos favoritos el rival queda lo suficientemente perjudicado como para que ganes el combate.



LA TIENDA

En la tienda de WWE, ubicada dentro de "Modos de Juego", podrás conseguir, previo pago, leyendas bloqueadas, nuevos movimientos, nuevas ropas e incluso escenas de entrada distintas para algunas superestrellas. Toma buena nota:

1. LUCHADORES

Conseguir a The Rock: Cuesta 210.000 $ y podrás conseguirlo tras derrotarle en un combate con Steve Austin en dificultad Leyenda.

Conseguir a Steve Austin: Cuesta 210.000 $ y se puede comprar tras derrotarle en un Submission Match con Bret Hart en dificultad Leyenda.

Conseguir a Mick Folley: Tendrás que pagar 210.000 $ y derrotarle en un Hell in a Cell Match con el Enterrador en modo Leyenda.

Conseguir a Rick Rude: Te costará 210.000 $.

Conseguir a Roddy Piper: Te costará 210.000 $.

Conseguir a Terry Funk: Se puede comprar por 210.000 $ después de derrotar a Tommy Dreamer, Sabu y Sandman en un ECW Extreme Rules 4-Way Hell in a Cell Match con cualquier superestrella en dificultad Leyenda.

Conseguir a Sabu: Tendrás que pagar 210.000 $.

Conseguir a Bret Hart: Cómprale por 210.000 $ tras derrotarle en un combate 30-minute Ironman con Shawn Michaels en el modo de dificultad Leyenda.

Conseguir a Vince McMahon: Cuesta 110.000 $ y se puede comprar tras ganar o defender un Campeonato por el título WrestleMania en modo Manager General en WWE 24/7.

Conseguir a Shane McMahon: Vale 110.000 $.

Conseguir a JBL: Cuesta 110.000 $.

2. TRAJES

Conseguir otro traje para Triple H: Cuesta 60.000 $ y es del tipo DX.

Conseguir otro traje para Shawn Michaels: Cuesta 60.000 $ y es del tipo DX.

Conseguir a Vince McMahon con la cabeza afeitada: Cuando hayas comprado al McMahon normal, este estará disponible por 60.000 $.

3. CAMPEONATOS

Conseguir el Campeonato Million Dollar: Cuesta 20.000 $ y tienes que tener el rango "Hall of Famer".

Conseguir el Campeonato Hardcore: Cuesta 20.000 $ y tienes que obtener previamente el rango "Hall of Famer".

Conseguir el Campeonato WWE Attitude de los Pesos Pesados: Cuesta 20.000 $ y una vez más tienes que tener el rango "Hall of Famer".

Conseguir el Campeonato WCW Classic World: Cuesta 20.000 $ y para poder acceder a él tienes que llegar al rango "Hall of Famer".





4. MOVIMIENTOS

Conseguir Conjunto de Movimientos 1: Cuestan 15.000 $ y al comprarlos estarán disponibles en el modo Crear Movimientos.

Conseguir Conjunto de Movimientos 2: Cuestan 15.000 $ y al comprarlos estarán disponibles en el modo Crear Movimientos.

Conseguir Conjunto de Movimientos 3: Cuestan 15.000 $ y al comprarlos estarán disponibles en el modo Crear Movimientos.

Conseguir Movimientos Predeterminados: Al comprar los movimientos 1, 2 y 3 la tabla de movimientos predeterminados también estará disponible por 15.000 $.

5. ENTRADAS

Conseguir Entrada de Triple H DX: Puede ser tuyo por 30.000 $ y aparece cuando se compra el traje alternativo de Triple H.

Conseguir Entrada de Shawn Michaels DX: Cuesta 30.000 $ y aparece cuando se comprar el traje alternativo de Shawn Michaels.

6. KITS

Conseguir el Kit de Principiante Gallito: Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Principiante Sucio: Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Principiante Hardcore: Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Principiante Moscardón: Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.





Conseguir el Kit de Principiante Central Eléctrica Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Principiante Showman Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Principiante Artista de la Sumisión: Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Principiante Técnico: Cuesta 30.000 dólares y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Gallito: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Sucio: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Hardcore: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Moscardón: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Central Eléctrica: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Showman: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Artista de la Sumisión: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.

Conseguir el Kit de Primera de Técnico: Vale 110.000 $ y se puede comprar al crear una Superestrella.




Guía completa
ASSASSIN'S CREED

Así se Juega

El universo virtual de «Assassin's Creed» tiene infinitas posibilidades que os detallamos a continuación. Un personaje como Altair y su aventura en Tierra Santa se merece una guía tan completa como esta. ¡Vuestra cruzada ha comenzado, jóvenes templarios!



VÍCTIMAS Y VERDUGOS

Nueve hombres. Nueve objetivos. Nueve asesinatos. Personajes principales y secundarios se suceden en una trama argumental propios del mejor best-seller histórico o de ciencia ficción.



← ABU'L NUQOUD
Este hombre tan rico como corrupto sólo se dedica a preparar fiestas en el barrio rico de Damasco. Va siendo hora de os conozca...

← MAJD ADDIN
Este dictador de Jerusalén ejecuta en público a inocentes. Un miembro de vuestra hermandad es su próximo objetivo. ¡Adelantaos a él y hacedle probar vuestro acero!

↑ EL MAESTRO
El líder de la Hermandad de Asesinos de Masyaf responde al nombre de Al Mualim. Es un viejo sabio que mantiene a salvo su fortaleza a pesar de los ataques de Roberto de Sable. ¿Esconde algo más?



ALTAIR →
También conocido en el siglo XXI como Desmond Miles. En la realidad que nos ocupa es un arrogante asesino que debe recuperar su rango en la hermandad de la que ha sido expulsado. Aunque es bastante irreverente, su agilidad le hace letal en combate. Un tipo carismático a más no poder.





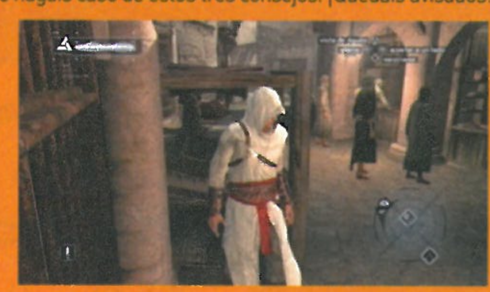
GUILLERMO DE MONTFERRAT →
Este personaje es clave en la maraña política que rodea a Tierra Santa. Está enfrentado al rey Ricardo y trama rebelarse contra él para poner fin a la Tercera Cruzada.

EL CREDO DE LOS ASESINOS

"NADA ES VERDAD. TODO ESTÁ PERMITIDO". Ese es el verdadero significado de «Assassin's Creed» y su mundo de engaños pero en vuestra hermandad, independientemente de todo esto, hay tres premisas que no debéis olvidar bajo ningún concepto, ya que su incumplimiento puede significar vuestra muerte. De hecho, al principio del juego vuestro rango de asesino desciende a cero por haberlas pasado por alto. De todos modos, y dada la absoluta libertad de la aventura, podréis hacer lo que os salga en gana en cualquier momento. Pero nosotros os aconsejamos que hagáis caso de estos tres consejos. ¡Quedáis avisados!



NO MATÉIS A INOCENTES. Si lo hacéis, no solo restará vuestro nivel de energía sino que además os dejará en alerta ante los guardias del lugar.



SED DISCRETOS. El sigilo es una de las claves para el éxito en las misiones. Podéis mezclaros con la gente, apartarlos con cuidado, caminar despacio...



NO COMPROMETÁIS A LA HERMANDAD. Al principio de la aventura desobedecéis esta norma básica, y eso es lo que desencadena vuestra pérdida de rango.

HABILIDADES Y MOVIMIENTOS

CASI INFINITAS. Altair dispone de unas cualidades únicas en su clan. Destaca por su agilidad para alcanzar cualquier punto, por muy alto y alejado que esté, pero además es rápido y sigiloso como un águila, al igual que letal. Es más, su personaje se ha desarrollado siguiendo los patrones de conducta de esta mortífera ave.



EL CABALLO os permite cruzar el reino de una punta a otra.



ESCONDERSE en heno, paja, etc. es vital para burlar a los guardias.



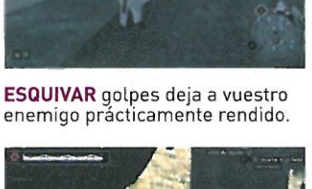
ESQUIVAR golpes deja a vuestro enemigo prácticamente rendido.



MEZCLARSE entre los eruditos es clave para entrar en las ciudades.



EL SALTO DE FE lo practicaréis desde lo alto de las atalayas.



SALVAR CIUDADANOS os da después seguridad en la ciudad.



SENTARSE es otra de las técnicas de despiste ante los enemigos.



EL SIGILO es clave para alcanzar el éxito en las investigaciones.



TREPAR es sello de identidad de Altair. Se puede agarrar a todo.



VISIÓN EN PRIMERA PERSONA para distinguir a los enemigos.



ZAFARSE de un agarre os permite no besar el suelo con asiduidad.

ARMADO EN TIERRA SANTA



PUÑETAZO: Si queréis interrogar a alguien, ya sabéis qué hacer...



DAGA: Mortal en distancias cortas. Resuelve las peleas con sigilo.

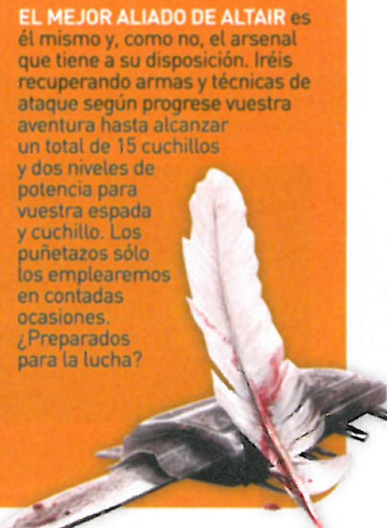


CUCHILLO: Perfecto para distancias largas. Arqueros, temblad.



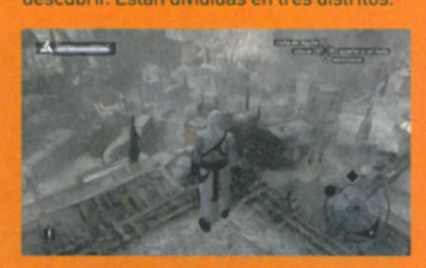
ESPADA: La que más utilizaréis, por su gran certeza y fiabilidad.

EL MEJOR ALIADO DE ALTAIR es él mismo y, como no, el arsenal que tiene a su disposición. Iréis recuperando armas y técnicas de ataque según progrese vuestra aventura hasta alcanzar un total de 15 cuchillos y dos niveles de potencia para vuestra espada y cuchillo. Los puñetazos sólo los emplearemos en contadas ocasiones. ¿Preparados para la lucha?



LAS CIUDADES

LA RECREACIÓN DE LAS CIUDADES de Tierra Santa es de lo mejor del juego. Gigantescas y con infinitos detalles que descubrir. Están divididas en tres distritos.



MYSYAF es el campamento base de vuestra hermandad de asesinos. Resiste a duras penas los ataques de Roberto de Sable.



DAMASCO es una ciudad que destaca por sus espectaculares vistas desde las alturas. Si tenéis un momento, disfrutad de ellas.



ACRE está sumida en su mayor parte en la enfermedad y pobreza. En el barrio pobre los leprosos no dudarán en atacaros.



JERUSALÉN es el punto de partida (y final) de la aventura. Como veis en la imagen, el templo y el cementerio están justo al lado.



LA ACTUALIDAD es donde se desarrolla la acción de forma paralela. Desmond Miles está siendo objeto de un experimento.

¿INVESTIGACIÓN O ELIMINACIÓN?

PARA LLEGAR A NUESTRO OBJETIVO podremos seguir dos caminos. El primero es ir directamente a por el personaje en cuestión. Es más rápido, pero menos recomendable si queréis alcanzar el cien por cien del juego. Abrir una investigación es una tarea más ardua y difícil, pero también más reconfortante.



LAS ATALAYAS os permiten desbloquear pistas y elementos claves de la ciudad. Escalad todas.



FISGONEAR es algo que haréis a menudo para recopilar información. Sentaos en un banco...



LOS INFORMADORES os proponen retos a cambio de valiosa información. Son espías aliados.



ROBAR es un arte en Tierra Santa. Vosotros no seréis menos para conseguir mapas y documentos.



LA CASA DE ASESINOS os permite recuperar energía y reunir todas las pistas recogidas.



EL ASESINATO se abrirá cuando terminéis con vuestra investigación. ¡Actuad con cuidado!

OBJETIVOS SECUNDARIOS

AL TERMINAR LOS 9 ASESINATOS solo habréis completado una pequeña parte de «Assassin´s Creed». A lo largo de las ciudades de Sacre, Jerusalén y Damasco hay repartidos emblemas que debéis recoger. De igual modo, hay enemigos especiales que derrotar, lo que invita a jugar de nuevo la aventura.



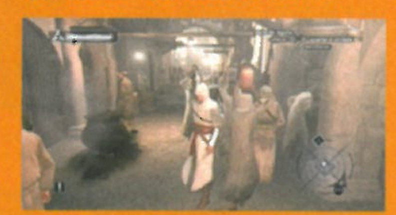
LOS ESTANDARTES están repartidos por las ciudades. Hay sarracenos, teutones, asesinos...



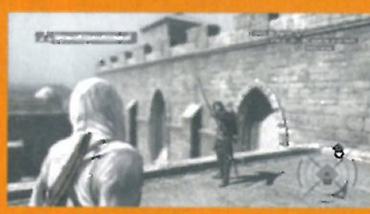
LOS TEMPLARIOS son enemigos duros de pelar, pero son otro de los objetivos extra a perseguir.

ALGUNOS CONSEJOS

SON ÚTILES Y VARIADOS. Seguidlos y el éxito en la misión está prácticamente asegurado. Hay muchos más que tenéis que descubrir por vosotros mismos.



MEZCLARSE o andar con cuidado por las calles no alertará a los guardias.



LOS ARQUEROS son objetivo primordial de vuestros cuchillos. No lo olvidéis.



LANZAD a vuestros enemigos por los tejados si queréis ganar tiempo.



LOS MAPAS deben servir como guía y herramienta para fijar objetivos.



LOS CIUDADANOS que salvéis os lo agradecerán con protección extra.



LOS ESCONDITES, como las terrazas o el heno, son tan preciados como el oro.

Paso a Paso

Nos vamos de viaje a la Edad Media. Allí, Altair tiene que recuperar su honor como asesino superando con éxito siete intensos capítulos. Estas son las memorias e investigaciones que tendréis que realizar para llegar al final de esta increíble aventura.



1 LA ARROGANCIA DE ALTAIR le empuja hacia Roberto de Sable, poniendo en peligro a sus compañeros de hermandad.



2 DERROTAR A LOS TEMPLARIOS no será complicado con la ayuda de vuestros cuchillos y la espada. No dejéis ni uno con vida.



3



4



5



6

BLOQUE DE MEMORIA 1:

TEMPLO DE SALOMÓN - JERUSALÉN

Vuestra aventura comienza bajo el monte del Templo de Jerusalén, en unas ruinas donde se esconde una reliquia que, al parecer, codician todos los templarios. Habéis sido enviados por el maestro Al Mualim para recuperarla. Parece un recado para novatos, ya que os acompañan Malik y Kadar, dos aprendices de vuestra orden. Tras superar unos pequeños obstáculos, el Arca de la Alianza se muestra ante vosotros y sois testigos de la aparición de Roberto de Sable, el mayor enemigo del pueblo de Masyaf.

Altair decide intentar poner fin a su vida (1), pero su ataque es interceptado por el cruzado y este escapa, dando orden a los enemigos que le acompañan de poner fin a vuestra vida. Tras alcanzar la parte superior de una gran sala llegáis a la salida del Templo. Tras regresar a Masyaf debéis ir a ver al maestro en la biblioteca que hay en su torre para informarle del estado de la misión. Al comentarle que no habéis podido recuperar el tesoro y que Roberto ha escapado, monta en cólera. Además, Kadar ha muerto y Malik está gravemente herido, pero este tiene el tesoro que Al Mualim tanto codicia. En ese momento **llegan Roberto y su estirpe de templarios a atacar la fortaleza (2).** Descended hasta la entrada del pueblo eliminando a los enemigos. Los cuchillos son una forma rápida para acabar con ellos. Tras esto, es hora de regresar a ver al maestro, pero antes debéis subir por la torre de la fortaleza. Allí presenciáis como Roberto ha venido a Masyaf en busca del tesoro. Después de practicar vuestro primer salto de fe, debéis llegar hasta la trampa que se ha preparado para aplastar a los enemigos. **Pulsad el botón de ataque (3).** La emboscada ha funcionado y Roberto se marcha con sus tropas gravemente diezmadas. Es ahora cuando Al Mualim os recuerda los tres principios de la Hermandad y se dispone a asesinaros. En ese momento sois desconectados del Animus.

BLOQUE DE MEMORIA 2:

TRAIDOR - MASYAF

Con el lema "Nada es cierto. Todo está permitido" empezáis desde cero como asesino de vuestro clan. Vuestra primera misión es encontrar a un traidor entre las gentes de Masyaf. Se rumorea que alguien del pueblo dejó pasar a Roberto. Para ello, tenéis que emprender vuestra primera investigación, que consiste en lo siguiente:

1. FISGONEO: Hay que situarse a una distancia prudente para comenzar a escuchar (4). Oiréis al mercader del pueblo decir que un hombre llamado Masun fue quien abrió las puertas, pero no actuó solo. El cestero le entregó una carta justo antes del ataque.

2. HURTO: Fijad el objetivo y **proceded a sustraerle lo que hay en el interior de su bolsa. Tenéis que hacerlo con discreción (5)** y sin que seáis vistos. Si no, seréis descubiertos y alertarán a los guardias. En la carta que encontraréis se indica la posición de Masun, justo en el cadalso que hay en la plaza del pueblo.

3. INTERROGATORIO: Fijad vuestro objetivo y acompañadle hasta un lugar retirado (6) para comenzar a interrogarle, a base de puñetazos. Este os dirá que Masun ha traicionado al pueblo. Cree que la causa de Roberto es justa y estará dispuesto a matar por ella.

CONOCIMIENTO:

Masun ha sido ejecutado por Al Mualim debido a su traición. Pero incluso en el final, enfrentado con la muerte, insistía en que lo que había hecho era justo.

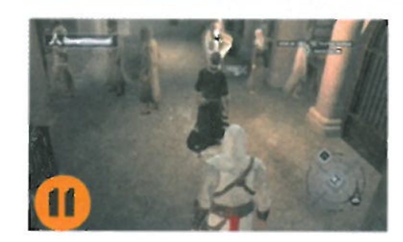
Tras esto, vuestro maestro os encomendará acabar con la vida de nueve templarios que están sembrando el caos en Tierra Santa, permitiendo que la Tercera


7 **LOS CABALLOS SON LOS ALIADOS** para cruzar el Reino y llegar a las diferentes ciudades. Son rápidos y muy resistentes.


8 **LOS ESTANDARTES** están repartidos por toda Tierra Santa. Si los recogéis todos llegaréis al cien por cien del juego.

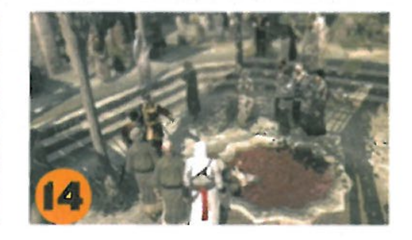

9 **LOS ERUDITOS** son la clave para entrar en la ciudad. Debéis salvar antes a una víctima de los guardias.


10 **LAS ATALAYAS** muestran una preciosa perspectiva de Damasco, además de desbloquear pistas.


11


12


13


14

▸▸ Cruzada no acabe nunca. Es hora de que dirijáis vuestros pasos a las ciudades de Acre y Damasco.

TAMIR – DAMASCO

Tras salir de Masyaf os dirigiréis a la ciudad de Damasco. **Si vais a caballo no tardaréis demasiado (7).** Escalad las atalayas que encontraréis en el camino y **no os olvidéis de recoger los estandartes del Rey Ricardo (8)** para alcanzar el cien por cien del juego (hay un total de 100). Los templarios también deben ser objetivo primordial para ello. Una vez alcanzada la ciudad, debéis salvar a un ciudadano en los alrededores de la entrada para que **aparezcan unos eruditos y podáis mezclaros con ellos (9).** De este modo podréis entrar en Damasco sin alertar a los guardias. Una vez en el interior, debéis emprender una investigación para localizar a vuestro primer hombre, un traficante de Damasco.

En la ciudad hay escondidos también 100 estandartes sarracenos. Están repartidos en los tres distritos, así que recoged los que podáis en el barrio pobre. No os olvidéis de **alcanzar todas las atalayas (10)** para tener una visión detallada de todas las pistas y eventos que acontecen en esta parte de la ciudad, incluidos los ciudadanos que están en problemas.

1. HURTO: Al parecer se están fabricando armas suficientes para un millar de hombres. Y son los herreros del zoco Al-Silaah los que las preparan. Saber quien está financiando estos gastos es una de vuestras misiones cuando eliminéis a Tamir. **En esta carta dirigida al mercader encontraréis esta información (11).**

2. FISGONEO. Como sabéis, debéis situaros a una distancia prudencial para no ser detectados.

3. INTERROGATORIO: Tamir tiene poca fe en los hombres que trabajan para él y está revisando los trabajos en persona. Atacarle en ese momento será una buena idea.

4. FISGONEO (12).

5. FISGONEO: Tener de vuestra parte a un par de hombres sería perfecto cuando los guardias estén alertados de vuestra presencia. De este modo los distraerían y os darían tiempo para escapar. Encontrad a esas personas para que os ayuden en vuestra causa. En el mapa adjunto podéis encontrar la posición exacta de los mismos.

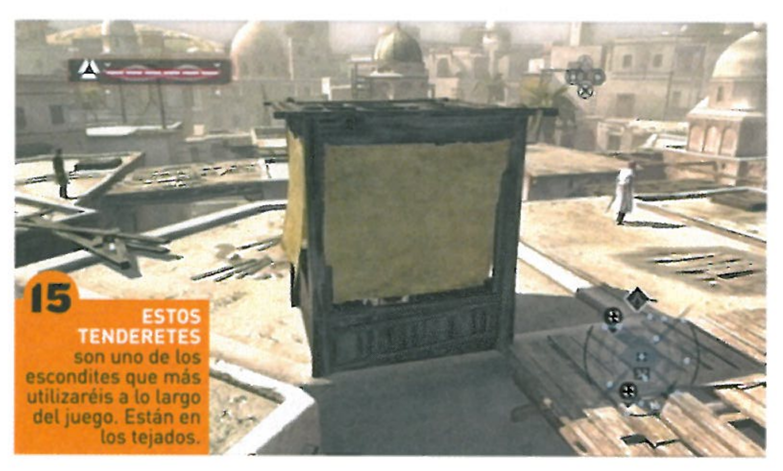
6. HURTO.

CONOCIMIENTO:

Visitad la casa de asesinos en el barrio pobre (13) para conocer las claves de vuestra investigación. Tamir se reúne con los mercaderes en el zoco de Al-Silaah para discutir una de sus ventas más importantes. Tamir estará algo nervioso y concentrado en su trabajo, e ignorará todo lo que ocurra a su alrededor. Acercarse a él en esa situación no os resultará difícil, y será entonces cuando atacaréis.

ASESINATO:

Eliminar a vuestra primera víctima será sencillo **si le sorprendéis por la espalda (14).** Escalad los edificios que rodean la plaza para conseguirlo. También podéis intentar acabar con él directamente, pero entonces tendréis que enfrentaros a sus guardaespaldas



15 **ESTOS TENDERETES** son uno de los escondites que más utilizaréis a lo largo del juego. Están en los tejados.



16 **LAS INDICACIONES** no solo se muestran en el mapa. Obeliscos como este nos muestran el camino correcto.



17 **LOS ARQUEROS** pueblan los tejados de Acre. Vuestros cuchillos son el arma para acabar con ellos.



18 **LOS ENFERMOS** de la ciudad no dudarán en empujaros, siendo un estorbo de lo más molesto.



19



20



21



22

primero. Al terminar con vuestra misión, os daréis cuenta de que Tamir ha hablado de otros. Sus hermanos, ha dicho. Y dice que pronto los conoceréis vosotros también. Es extraño, ya que parecía conocer los planes de los asesinos y habló del maestro, Al Mualim.

Cuando hayáis acabado con Tamir es momento de ir de nuevo a la casa de asesinos para dar el parte de la misión. Pero la ciudad se encontrará en alerta hasta entonces, así que **aprovechad las alturas para romper el ángulo de visión (15)** de vuestros perseguidores. Sacos de paja, tenderetes, bancos... cualquier cosa puede ser útil a la hora de regresar a vuestra guarida. No olvidéis que los ciudadanos salvados dejan a su paso defensa extra, una excelente opción para recorrer la ciudad por las calles.

BLOQUE DE MEMORIA 3:

GARNIER DE NAPLOUS – ACRE

Tras hablar con vuestro maestro os encomendará dos nuevas misiones. **La primera de ella se desarrolla en Acre (16)**, donde **aparecerán los primeros arqueros situados en los tejados (17).** Lanzadles cuchillos para acabar con ellos. Es el momento de iniciar una nueva investigación:

1. INFORMADOR: Este aliado os comentará que Garnier (un prestigioso médico del que se rumorea que investiga con sus pacientes) suele recluirse dentro de los muros de su fortaleza. Sus pacientes no le ofrecerán demasiada protección **(la mayoría de ellos se mueven lentamente o están prácticamente locos) (18)** así que no debería ser demasiado difícil liquidarle. **Lo malo es que entrar en sus aposentos es harina de otro costal... (19)**

2. INTERROGATORIO.

3. HURTO.

4. HURTO: Cuando robéis los planos de las lámparas de la fortaleza os daréis cuenta de que los hospitalarios están sustituyendo todas ellas. Esto puede ser de ayuda a la hora de utilizar las vigas en vuestro asesinato. Además, los trabajadores han señalado algunos de los proyectos de Garnier a los que afectan las reparaciones. Podéis ver el archivo adjunto en el menú principal (Archivos de Memoria) para encontrar más detalles del interior del edificio. Sin duda, está información os resultará crucial para poder escapar con vida.

5. FISGONEO: Algunos de los hombres de Garnier abandonan su puesto. Los arqueros que patrullan por el tejado son un problema, pero solo necesitaréis unos instantes (y unos cuantos cuchillos) para abriros paso. Una vez más, tenéis la posición detallada en vuestro registro de memoria.

6. INFORMADOR.

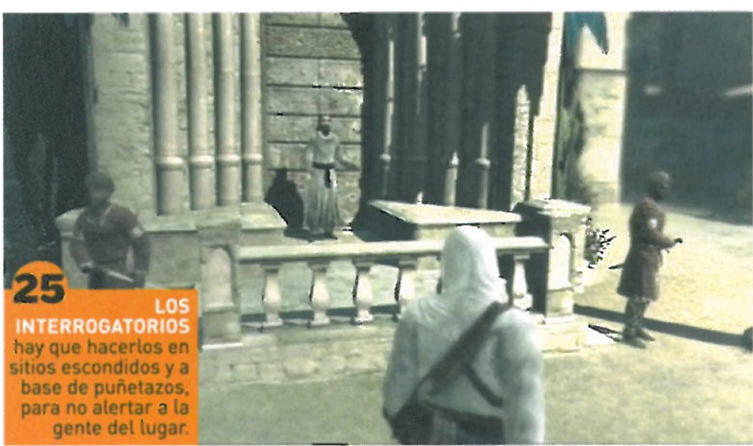
CONOCIMIENTO:

En la casa de asesinos resumiréis todas las claves para iniciar el asesinato. Garnier de Naplous suele recluirse entre los muros de la fortaleza de los hospitalarios y se abandona a su trabajo. Cuando esté haciendo su ronda será el momento perfecto para atacarle.


23 LOS DISTRITOS de las ciudades muestran caras muy diferentes. Se dividen en tres: rico, medio y pobre.



24 LOS RETOS DE LOS INFORMADORES pueden ser el asesinato de la guardia del lugar o recopilar estandartes.


25 LOS INTERROGATORIOS hay que hacerlos en sitios escondidos y a base de puñetazos, para no alertar a la gente del lugar.


26 EL ARTE DEL ROBO es fácil de aprender. Además, podréis recuperar mapas, documentos y cuchillos.


27


28


29


30

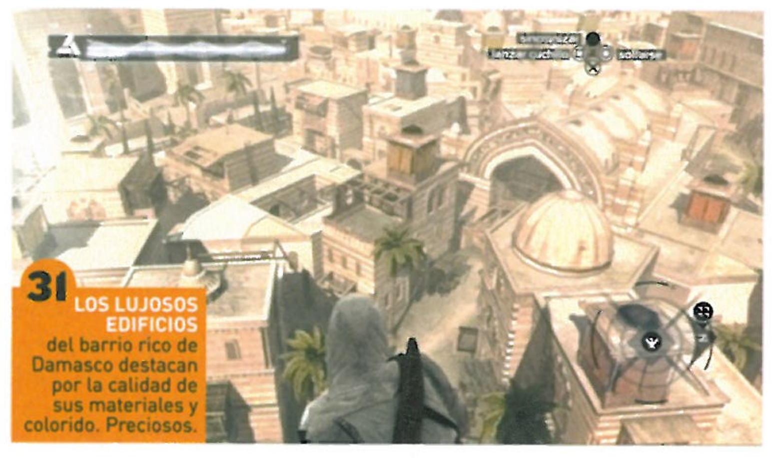
ASESINATO:
El interior de la fortaleza está lleno de enfermos que os dificultarán el paso. **Una vez hayáis acabado con la vida de Garnier debéis subir por los candelabros (20 y 21)** y escapar por la parte superior del edificio, acabando con la vida de los arqueros a vuestro paso.
Es momento de volver después a la casa de asesinos para dar el parte y regresar junto al maestro en Masyaf pero... ¿Es cierto? ¿Realmente Garnier ayudaba a esas gentes del hospital? Hablaba de curarlos de su locura usando hierbas y pociones. Algunos de sus pacientes parecían agradecidos por el trabajo que el médico había hecho... pero era un loco y un carnicero. ¿Cómo esos hombres encontraban bondad dentro de una persona inclinada a la maldad? **No olvidéis que como objetivos secundarios (22)** tenéis los 33 estandartes hospitalarios y 34 estandartes templarios que encontrar por la ciudad. Aparte de los otros 33 estandartes teutones. No os despistéis, que el trabajo se os empieza a acumular...

TALAL – JERUSALÉN

En el barrio rico (23) se encuentra vuestra próxima víctima. Como siempre, iniciad la investigación escalando las atalayas y visitando la casa de asesinos del distrito.

1. INFORMADOR: **Tenéis que deshaceros de dos objetivos del barrio rico (24)** con vuestra cuchilla y mucho cuidado de no hacerlo delante de otros guardias para pasar desapercibidos y volver al informador. Este os dirá que Talal parece ser un tratante de esclavos asentado en el área norte, junto a la barbicana. Encarga a sus lacayos que paguen a los guardias de la ciudad para que pueda seguir haciendo el trabajo sucio.
2. INTERROGATORIO: Talal mantiene a sus esclavos en un almacén y de allí los envía a Acre. La mejor forma de atacarle sin llamar la atención es hacerlo en el almacén.
3. HURTO: **Encontraréis un mapa de cómo actúa Talal (25).** Este inspecciona diariamente su mercado de esclavos. En este mapa encontraréis indicada la posición de su guardia personal. Esta información (con archivo adjunto) será de gran información.
4. HURTO: **En este mapa se detallan los posibles escondites de Talal por si escapara (26).** Se rumorea que no afronta la lucha y huye al primer signo de problemas.
5. INFORMADOR: Debéis **recoger y entregar todos los estandartes (27)** asesinos en menos de 3 minutos. Vuestro informador os comentará que Talal tiene numerosos seguidores leales, dispuestos a sacrificar su vida para protegerle. Si llegan a creer que su maestro está en peligro, intervendrán para darle a Talal suficiente tiempo para escapar.
6. FISGONEO: En la iglesia os enteraréis de que la arma preferida de Talal es el arco. Durante la lucha le permite permanecer distante de su asesino y así intentar matarle desde lejos.

CONOCIMIENTO:
Talal, un traficante de esclavos, tiene un almacén en la barbica-


31 LOS LUJOSOS EDIFICIOS del barrio rico de Damasco destacan por la calidad de sus materiales y colorido. Preciosos.


32 LOS PROFETAS suelen conocer información de lo que está pasando en la ciudad. ¡A interrogarlos!


33 PARA FISGONEAR, sentaos en un banco y activar la primera persona después de fijar el objetivo a espiar.


34 LOS ROBOS pueden complicarse si hay gente alrededor o la víctima se da cuenta. El sigilo es la clave.


35


36


37


38

na norte que está lleno de seres humanos. Lo inspecciona a diario y les prepara para "el viaje".

ASESINATO:
Intentad acabar con los guardias que le rodean hasta acercarse lo máximo posible. **Intentad no ser alcanzados por sus mortales flechas (29 y 30).** En caso de que intente escapar, perseguidle por los tejados hasta dar con él. Vosotros sois más rápidos y letales con el filo de vuestra cuchilla.

Cuando finalicéis la misión os daréis cuenta de que Talal también hablaba de una hermandad, y de sus planes relativos al destino de Tierra Santa. Sin embargo, él negaba que quisiera vender a sus esclavos e insistía en que no hacía sino salvarlos. ¿Por qué iba un esclavista a salvar a nadie?

BLOQUE DE MEMORIA 4:

ABU'L NUQOUD - DAMASCO

Vuestro próximo objetivo será un rey mercader en el **barrio rico de Damasco (31)**, que roba dinero a la plebe para celebrar grandes fiestas. Como todo inicio de la investigación, hay que escalar atalayas y visitar la casa de asesinos.

1. INTERROGATORIO (32): La mejor forma de atacar al Rey Mercader es cuando se dirige a sus invitados. Es un momento breve, pero valioso.
2. FISGONEO (33): El Rey Mercader ha recibido una gran cantidad de vino. Prepara un gran fasto, y parece muy ocupado con sus preparativos, aunque el vino esté prohibido en su religión. Si puede ignorar las leyes del Profeta con tanta facilidad, habría que preguntarse qué otros actos impíos cometerá...
3. HURTO: **La carta (34)** dice que la gente de Damasco desprecia al Rey Mercader por gastar dinero en fastos extravagantes. Acudir a una de sus fiestas es la mejor estrategia para acercarse y atacar.
4. INFORMADOR: **Tendréis que eliminar a dos guardias (35)** del mercader en dos minutos y regresar al punto de inicio. Se os entregará un mapa con los puntos donde el Rey tiene a su guardia.
5. FISGONEO: Unos sirvientes están hablando acerca de un andamio que han dejado cerca de los aposentos del Rey Mercader. Seguro que podéis utilizar ese camino para alcanzar a vuestro objetivo.
6. INFORMADOR: **Hay que recoger los estandartes asesinos de Masyaf en 5 minutos (36).** Tras ello, se os dirá que en la mitad del palacio hay una fuente de la que os podréis ayudar para escalar.

CONOCIMIENTO:
Abu'l Nuqoud, un hombre corrupto de riquezas inimaginables, planea celebrar otra fiesta hoy. Hablará a sus invitados, sin duda ebrio por su estupidez y glotonería. Ese debe ser vuestro momento.

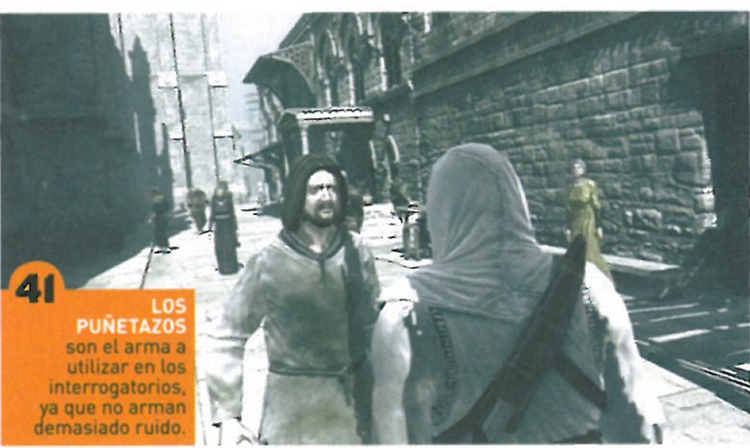
ASESINATO:
Aprovechad la fuente para acceder a la azotea (37) y birlad a los guardias mientras **llegáis a la espalda de Abu'l Nuqoud (38)** y le liquidáis por sorpresa. Otra revelación llegará a la mente de Altair en ese momento. Los hombres a ▶▶



39 **LOS ESTANDARTES** están colocados en orden y no resultarán demasiado problema.



40 **LOS ROBOS** son una de las partes de vuestra investigación. Acercaos con sigilo hasta vuestro objetivo y... ¡alehop!


41 **LOS PUÑETAZOS** son el arma a utilizar en los interrogatorios, ya que no arman demasiado ruido.



42 **LOS INFORMADORES** irán proponiendo retos cada vez más difíciles. Eliminar a los guardias es tarea complicada.


43


44


45


46

▶▶ los que se le ha encomendado eliminar son malvados. Se aprovechan de la guerra. Por ello debe detenerlos y asegurarse de que la paz regrese a esta tierra. Pero entonces, ¿por qué las palabras de Abu'l se os clavan tan hondo? ¿Acaso es erróneo que encontréis algo de verdad en ellas?

GUILLERMO DE MONTFERRAT - ACRE

Una vez más, comenzaréis con vuestra investigación:

1. INFORMADOR: A cambio de **encontrar los estandartes asesinos de Masyaf (39)** recibís esta información que se propaga entre la gente de Acre. Guillermo de Montferrat se retira a su ciudadela cada vez que el rey Ricardo menoscaba su autoridad. La delicada relación entre los dos hombres ha provocado también la división entre sus huestes, y ha generado una gran tensión. Se sospecha que la ciudadela de Guillermo está llena de hombres que sólo le son leales a él.

2. HURTO: **En la carta robada (40)** se indica que los hombres de Guillermo temen su caída, pero no se atreven a pedir ayuda al rey. Hablan de un tercer hombre, uno que según dicen habita en el puerto, pero tampoco inspira gran confianza. La duda gobierna estos días y nubla la mente de los hombres. Esto hará que vuestro trabajo sea todavía más difícil.

3. INTERROGATORIO (41): El rey Ricardo visitará a Guillermo hoy, y es de esperar que terminen discutiendo. Al terminar, Guillermo seguramente regrese a su ciudadela y dedique el día a descargar su furia sobre sus hombres, lo que le mantendrá distraído.

4. INFORMADOR: Tendréis que eliminar a la guardia del mercader en sólo 3 minutos. **Tened mucho cuidado, ya que el camino está plagado de guardias (42).** Utilizad vuestra cuchilla, como siempre. Al regresar, el informador os dirá que al menor signo de problemas, las puertas de la ciudadela se cierran. Si eso ocurriera, la única forma de escapar sería trepando por sus muros. En el mapa que hay adjunto (menú principal) podréis comprobar su posición exacta.

5. HURTO: **En el mapa se detalla la posición de los arqueros de Guillermo (43).** Tendréis que acabar con ellos para despejar el camino por los tejados.

6. HURTO: **En este informe del Rey Ricardo (44)** se muestra que las reparaciones de la ciudadela son de baja calidad. De acuerdo con el mapa adjunto, existe una estructura aparentemente abandonada. Utilizadla como ventaja.

CONOCIMIENTO:
Guillermo y el rey Ricardo se reunirán hoy, y si ocurre como otras veces, las cosas no irán bien. Guillermo regresará huraño y airado por su audiencia con el rey, y pagará su frustración con sus hombres. La mente distraída de un hombre con responsabilidades que no sabe asumir os dará una oportunidad para atacarle.

ASESINATO:
Una buena opción es atacar a Guillermo desde el tejado con



47 **LA DISTANCIA** para fijar el objetivo debe ser lo suficientemente amplia para no ser descubiertos.



48 **LOS GUARDIAS** de los retos deben ser eliminados con nuestra cuchilla y por detrás para no armar revuelo.



49 **ESTE HABITANTE** tiene en su bolsa un valioso mapa que será clave para vuestra posterior ejecución.



50 **SI SOIS DESCUBIERTOS** por vuestro objetivo, alertará a los guardias y deberéis repetir la investigación.

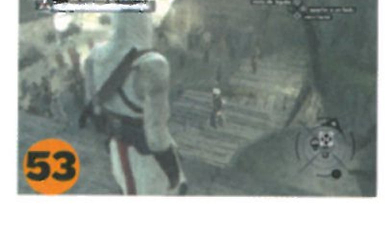


51



52





53



54

cuchillos y a continuación utilizar la espada (45 y 46).

Guillermo de Montferrat pretendía matar al rey. Altair creía que pretendía reclamar el trono para su hijo Conrado, pero estaba en un error. Su deseo era que los habitantes de Tierra Santa se gobernaran, se libraran del yugo de los tiranos. Habló de un "nuevo mundo".

MAJD ADDIN - JERUSALEN

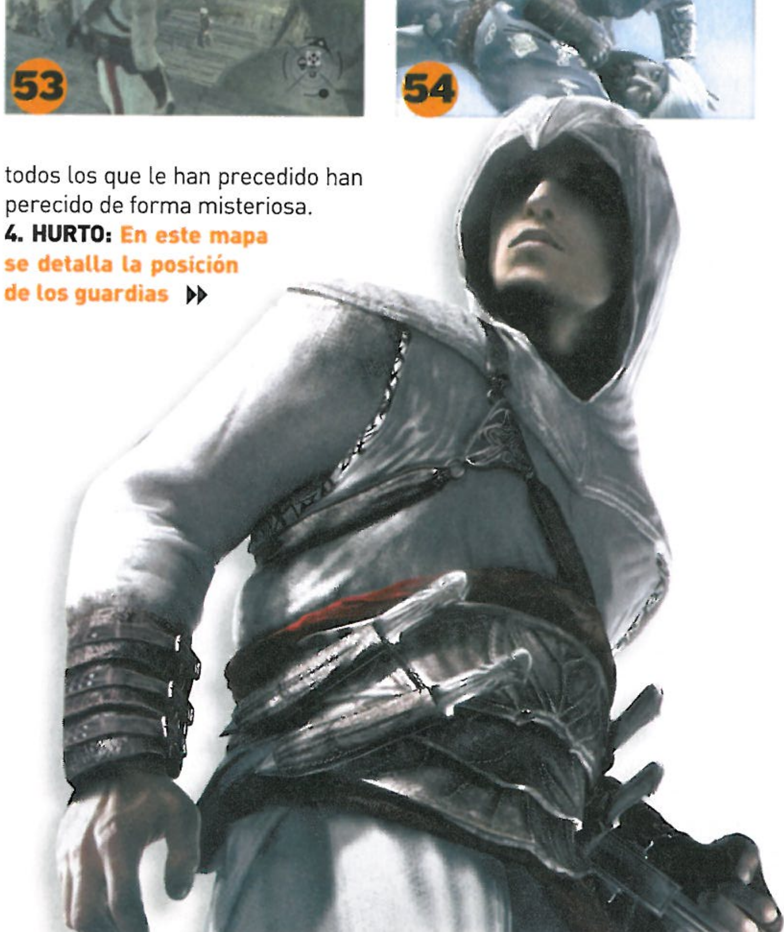
El barrio pobre de Jerusalén se va a convertir en el escenario de vuestra próxima misión:

1. INTERROGATORIO (47): Majd Addin parece tener sus propios planes, diferentes a los que Salah Al'Din pueda haber designado para él. Está ejecutando a gente inocente, acusándoles de ser enemigos de la ciudad. Gobierna al pueblo de Jerusalén con un puño de hierro, con miedo y locura. Nadie sabe quien será el próximo en perecer bajo su hoja. Pero... ¿por qué lo hace? ¿Es solo la embriaguez de poder o hay algún otro propósito?

2. INFORMADOR: Debéis eliminar a 2 hombres de Majd Addin (48). Se os facilitará información sobre cómo entrar a la plaza de ejecución, más concretamente con la ayuda de unos eruditos que encontraréis en el mapa adjunto.

3. HURTO: En el mapa del cadalso de la ejecución (49) se habla de que este será colocado junto al borde oeste del Templo de Salomón. Se dice también que Majd Addin consiguió su posición con medios infames. Es probable que esos rumores sean ciertos, pues todos los que le han precedido han perecido de forma misteriosa.

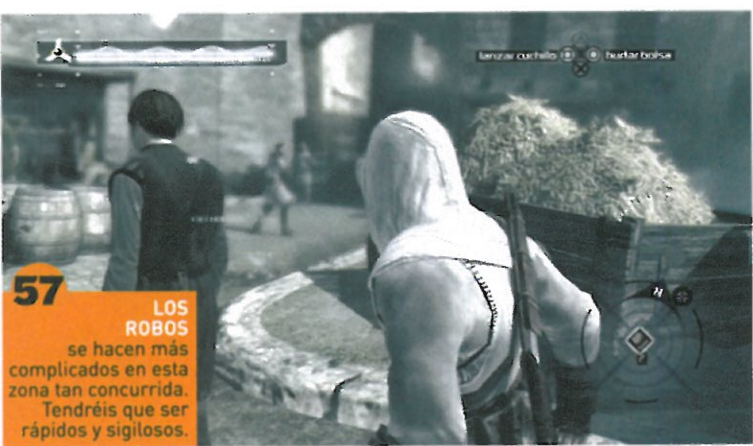
4. HURTO: En este mapa se detalla la posición de los guardias ▶▶



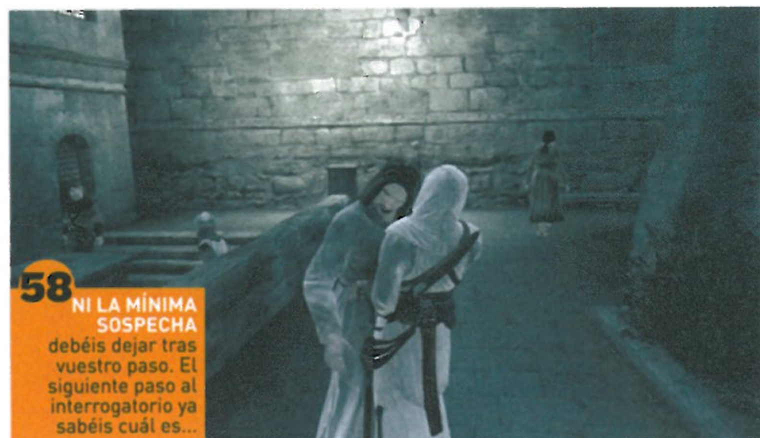


55 **LA ZONA DEL PUERTO** está plagada de guardias y un montón de gente que resultarán un obstáculo.


56 **EL MIEDO DE SIBRAND** se pone de manifiesto a la mínima sospecha. Está al tanto de vuestra visita.



57 **LOS ROBOS** se hacen más complicados en esta zona tan concurrida. Tendréis que ser rápidos y sigilosos.


58 **NI LA MÍNIMA SOSPECHA** debéis dejar tras vuestro paso. El siguiente paso al interrogatorio ya sabéis cuál es...


59


60


61


62

▸▸ **(50)** para la ejecución que se llevará a cabo en el día de hoy.

5. INFORMADOR: Tenéis que deshaceros de 3 guardias. La información que recibiréis después os hablará de que Majd Addin disfruta aleccionando a sus prisioneros antes de ejecutarlos. Al hacerlo, vuelve la espalda a la multitud. ¡Ese será vuestro momento de atacar!

6. FISGONEO: **Habrá una ejecución pública hoy (51 y 52)** y Majd Addin asistirá a ella. De hecho, él mismo ejercerá como verdugo.

CONOCIMIENTO:

Uno de los hombres que van a ser ejecutados por Majd Addin es un asesino de vuestro propio clan. Vuestro objetivo inmediato es frenar la ejecución para evitar que hagan daño a vuestro hermano.

ASESINATO:

La clave para terminar con Majd Addin es subir por las escaleras y atacar por detrás. **Al finalizar, se os revelará que este hombre estaba loco (53 y 54).** Mataba solo porque disfrutaba con ello. Jerusalén debía ser liberada de la lacra de su reinado. Sin embargo, Majd Addin pertenecía a la misma hermandad que los otros a los que habéis eliminado. ¿Qué es esa hermandad? ¿Por qué razón persiguen el control de las ciudades?

BLOQUE DE MEMORIA 5:

SIBRAND – ACRE

En esta parte de la ciudad (barrio medio) (55) los guardias están por todos lados y la densidad de población es muy alta, así que es mejor que os andéis con cuidado e intentéis ir por los tejados. La investigación es la siguiente:

1. FISGONEO (56): Sibrand es un perturbado. Su miedo hacia los asesinos le ha hecho recluirse en los muelles. Llegar allí es sencillo. Encontrarle, no tanto.

2. HURTO: **En la puerta de San Juan robaréis esta carta (57),** que indica que Sibrand se retirará pronto a su barco privado, bajo la creencia de que estar rodeado de agua le protege. Será difícil llegar hasta él sin ser visto.

3. INTERROGATORIO (58): Sibran pretende establecer un bloqueo marítimo y de esa forma evitar que el rey Ricardo, a quien debería lealtad, reciba refuerzos para su cruzada contra los sarracenos. ¿Qué motivo puede impulsar a Sibrand a cometer tan alta traición?

4. INFORMADOR: **Cinco asesinatos en cuatro minutos (59).**

5. INFORMADOR: Tres muertes en tres minutos.

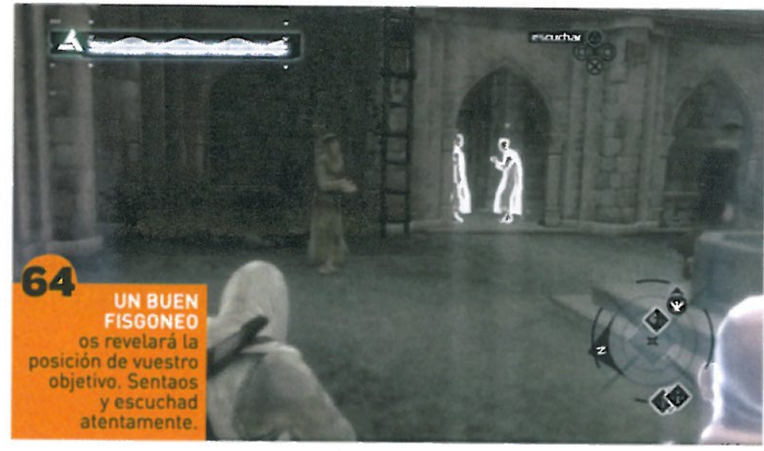
6. HURTO: **En la carta (60)** se detalla que los caballeros de Sibrand no ocupan la zona norte de los muelles. La pista es clara: es más sencillo entrar por ahí.

CONOCIMIENTO:

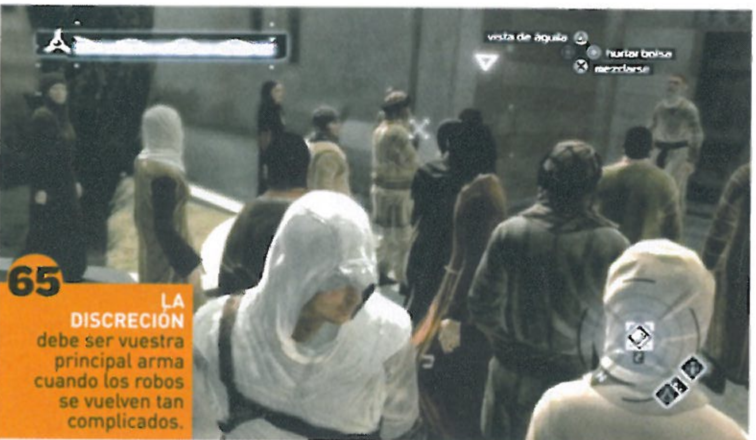
El miedo ha hecho que Sibrand haya perdido el juicio. Está oculto en el puerto de Acre, es consciente de que un asesino vendrá a matarle y cree que confinarse en el interior de su barco le mantendrá a salvo. Sin embargo, lo único que ha hecho es daros con exactitud el lugar donde le encontraréis.



63 LOS HABITANTES de Damasco (barrio medio) no están del todo convencidos de las acciones de Jubair.



64 UN BUEN FISGONEO os revelará la posición de vuestro objetivo. Sentaos y escuchad atentamente.



65 LA DISCRECIÓN debe ser vuestra principal arma cuando los robos se vuelven tan complicados.



66 LOS INFORMADORES os encomendarán varios asesinatos de difícil factura. Por el escaso tiempo, sobre todo.



67



68



69



70

ASESINATO:

Id a la zona norte del muelle y atacadle justo cuando los guardias no estén en vuestra línea de visión (61 y 62). Aproximaos por detrás o atacarle con los cuchillos será mucho mejor que alertar a sus caballeros y tener que enfrentaros a todos ellos (Sibrand incluido) en el interior de la ciudad. Tened cuidado con el puerto, ya que una caída al agua significa la muerte.

Sibrand estaba igual de convencido que los otros hombres a los que habéis eliminado. Liberar al pueblo del yugo de su fe traería la paz a Tierra Santa. Esa hermandad parece buscar lo mismo que vosotros, los asesinos, aunque sus métodos son brutales e imprecisos. Hay que admitir que la situación es confusa. Comprendéis sus objetivos, pero veis con desagrado los medios que se usan para tal fin. Aun así, es difícil no preguntarse ¿por qué no trabajáis todos juntos si se está buscando lo mismo?

JUBAIR AL HAKIM – DAMASCO

El barrio medio de Damasco os acogerá en vuestra próxima misión:

1. HURTO (63): Jubair parece obsesionado con purgar la ciudad entera y destruir cada escrito que haya en ella. Cada vez más hombres se adscriben a su causa. Se reunirán con él en la madraza de Al-Kallasah. Allí es donde le encontraréis, rodeado de sus hombres.
2. FISGONEO (64): Jubair se reúne a diario con sus estudiantes en la madraza. Después, los estudiantes salen a la calle para difundir el mensaje de su maestro. Una de esas reuniones está a punto de empezar y debéis acudir a ella.
3. INTERROGATORIO (65): Los eruditos de Jubair se han convertido en verdaderos fanáticos. Recorren las calles arengando a los ciudadanos a traer sus escritos y pergaminos para poder quemarlos. Creen que destruir las palabras y mentiras que hayan escrito otras personas les ayudará a construir un mañana mejor. ¿Mejor para quién?
4. INFORMADOR (66).
5. INFORMADOR: Tras eliminar a los objetivos, recibiréis la información de que Jubair lleva ricos ropajes de dorados bordados y una bolsa repleta de monedas. Por los eruditos que visteis en Damasco, pocos hacen justicia a esa descripción, de modo que Jubair será fácilmente reconocible.
6. HURTO: Los alumnos de Jubair han descubierto dónde oculta su esposa algunos libros que estaban destinados a ser destruidos. Los estudiantes suponen que su maestro querrá ser el encargado de quemar los escritos en persona. El lugar es un pequeño jardín.

CONOCIMIENTO:

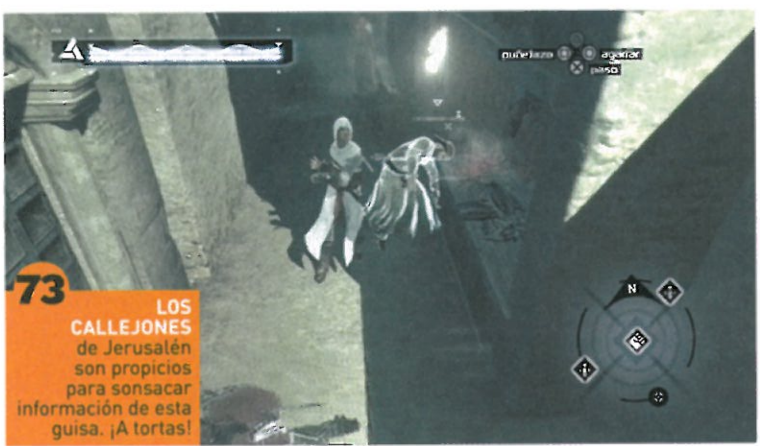
Jubair ha decretado que todo escrito de Damasco tiene que ser destruido. Dice que sus páginas solo albergan mentiras y que esas palabras corrompen la mente de los hombres. Así lo enseña a sus estudiantes, que le apoyan sin reservas y se reúnen con él a diario en la madraza de Al-Kallasah. Una de esas reuniones está a punto de comenzar. Tenéis que asistir, pero no para escuchar sus desvaríos, sino para acabar con ellos.

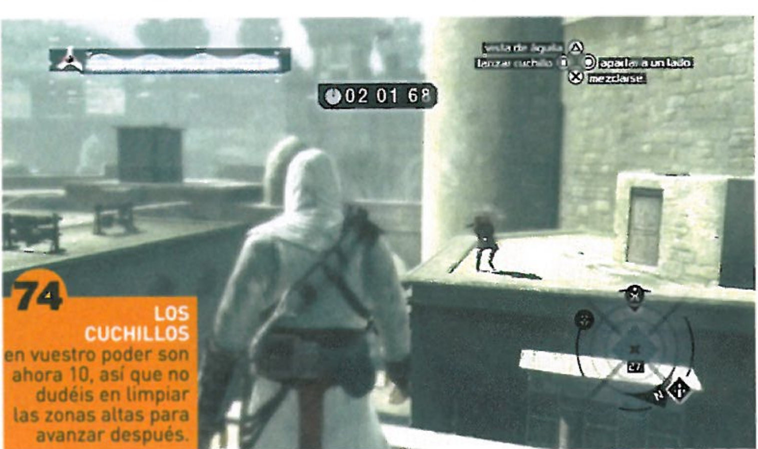


71 **EN LOS BANCOS** pasáis desapercibidos y podéis espiar sin problemas vuestro alrededor.



72 **LA COSA SE COMPLICA** cuando hay tanta gente observando vuestros movimientos. El robo es más difícil.


73 **LOS CALLEJONES** de Jerusalén son propicios para sonsacar información de esta guisa. ¡A tortas!



74 **LOS CUCHILLOS** en vuestro poder son ahora 10, así que no dudéis en limpiar las zonas altas para avanzar después.


75


76


77


78

ASESINATO:
Debéis subir a lo alto de la madraza y eliminar a los profetas que se reparten por las calles del barrio medio. El último es Jubair (67, 68, 69 y 70). Sólo quería proteger a los hombres para que no repitieran los errores de sus antepasados. Pero sus métodos eran inaceptables, no se podía permitir que continuara. Privar al pueblo del conocimiento... No le salva, sino le ciega. Aun así, ¿no había otra solución posible?

BLOQUE DE MEMORIA 6:

ROBERTO DE SABLE - JERUSALÉN

El último asesinato se desarrolla en el barrio medio de Jerusalén:

1. FISGONEO (71): Roberto y sus hombres pasean por las calles de Jerusalén vistiendo ricas vestiduras y llevando costosos regalos. Asistirán a un funeral. Puesto que el demonio al que presentarán sus respetos no es otro que Majd Addin, las dudas no paran de asaltar... Sea como sea, este momento será una buena oportunidad para acabar con la vida de este templario.

2. HURTO: Este mapa indica que los hombres de Roberto trabajan con los guardias de Jerusalén (72) para proteger el cementerio durante los funerales de Majd Addin. El hecho de que hayan doblado la guardia complica la situación. En este documento se explica con detalle la situación de cada guardia para poder evitarlo.

3. INTERROGATORIO (73): Dicen que Roberto quiere la paz, y lo demuestra asistiendo al funeral de un musulmán. Pero vosotros sabéis cuál es la verdad. En realidad él no quiere que reine la paz, sino tener el control. Quiere dominar Tierra Santa y a sus gentes. No debéis consentirlo.

4. INFORMADOR: Vuestra misión consistirá en acabar con 5 templarios (74). Al regresar os dirá que los hombres de Roberto están bien pertrechados para el combate, así que luchar contra todos ellos es una insensatez. Si la situación se os va de las manos, escapad rápidamente y regresad para combatir uno a uno.

5. INFORMADOR (75): Llegar hasta Roberto puede ser algo difícil, a juzgar por el número de guardias. Si os unís a un grupo de eruditos, tendréis una oportunidad de acercaros a él más fácilmente.

6. HURTO: La guardia de Jerusalén ha establecido el lugar donde se tienen que colocar los cristianos durante la procesión, para protegerlos en caso de que su presencia sea entendida como una ofensa por los ciudadanos. **El mapa os indica con exactitud la posición de todos, incluido Roberto... (76)** ¡Especialmente Roberto!

CONOCIMIENTO:
Roberto de Sable y sus hombres están en Jerusalén para asistir al funeral de Majd Addin (77). Aparentemente, su presencia tendría que suponer un incentivo para promover la paz entre cristianos y musulmanes, pero es de creer que nuestro personaje tiene algo más en mente. Tenéis que atacarle durante la procesión y averiguar lo que pretende en realidad.


79 EL DESTINO FINAL es Arsuf, donde Roberto y Ricardo están reunidos planeando el fin de Masyaf.


80 EL REY RICARDO dejará que la verdad esté en disposición de quien gane. Es hora de combatir contra él.


81 TRAS ACABAR con los Templarios tendréis que eliminar a Ricardo. Zafaos de sus agarrones y golpeadle después.



82 EN EL PARAÍSO debéis enfrentaros a los nueve objetivos que eliminasteis a lo largo del juego. ¡Todos a la vez!


83


84


85


86

ASESINATO 1:

Debéis acabar primero con los arqueros que están en lo más alto. Después, eliminad uno a uno a los guerreros de Roberto. **En último término, id a por él (78).**

Roberto ha abandonado Jerusalén y ahora se dirige hacia Arsuf. Ese es vuestro próximo destino. Si Roberto logra convencer a Ricardo y Salah Al'Din de que los asesinos son el enemigo, vuestra hermandad será destruida, porque no podréis hacer frente a la fuerza de sarracenos y cruzados.

ASESINATO 2:

Después de derrotar a numerosos templarios hasta llegar a Arsuf (79), Roberto de Sable os está esperando. El camino lo realizaréis a caballo y tendréis que salvar un gran número de obstáculos hasta llegar a este alejado enclave. Una vez allí, y tras escuchar vuestra versión de lo que está sucediendo en Tierra Santa, el Rey Ricardo dejará que sea el destino (es decir, la lucha) el que decida quién de vosotros dos tiene la razón. Será una lucha despiadada y a muerte. **Primero tendréis que derrotar a sus caballeros (80),** una tarea nada sencilla y en la que tendréis que poner en práctica todas vuestras técnicas de ataque: contraataques, agarres, esquivas y demás. En el enfrentamiento posterior con él, **permitid que os agarre para rechazar sus golpes y golpeadle después por la espalda (81).**

¿Al Mualim es el templario número diez? Todos estos años habéis visto en él vuestra fuerza, vuestra guía... Sus palabras eran verdad. ¿Y ahora dicen que todo ha sido mentira? No. Incluso en la muerte, Roberto todavía buscaba envenenar vuestra mente. O... tal vez no. Tenéis que recordar que el maestro ha evitado vuestras preguntas, cambiado de tema cuando indagabais demasiado hondo. ¿Querría instruiros en la deferencia? ¿O enseñaros obediencia ciega? Dulce ignorancia la de la verdad...

BLOQUE DE MEMORIA 7:

AL MULAIM – EL PARAÍSO

En vuestro regreso a Masyaf debéis enfrentaros a numerosos templarios hasta alcanzar la torre donde se encuentra el maestro. Los habitantes de Masyaf han sido completamente hipnotizados y su mentes les empuja a enfrentarse a vosotros. Tendréis que librar varios combates hasta llegar a los aposentos de Al Mualim. Una vez allí, **tendréis que enfrentaros a él, tras derrotar a su vez a los 9 hombres que habíais eliminado a lo largo del juego. Al Mualim será el último obstáculo (82, 83, 84 y 85).**

Aunque no es tan poderoso como vosotros, es hábil con la espada y se teletransportará a lo largo del escenario para burlar vuestras emboscadas. Zafaros de sus agarres y golpeadle con la espada unas cuantas veces para ganarle. Entonces todo habrá terminado. ¿O no? Ya que Desmond Miles, Altair en la realidad, **alberga muchos secretos por desvelar (86).** Vuestra cruzada por Tierra Santa ha terminado. ¡Enhorabuena! HC

PLAYSTATION 2

DBZ Budokai Tenkaichi 3



DESBLOQUEAR PERSONAJES

Aquí va una lista en la que se explica cómo desbloquear todos los personajes con los que se puede luchar en este gran juego.

Androide 17:
- Vence al Nº 17 en el modo Historia Dragón con Piccolo.

Androide 18:
- Completa Historia Dragón con Krilin.

Bardok:
- Al comienzo de Historia Dragón, llega a la nave de Raditz y conseguirás al personaje sobre los símbolos de interrogación.

Brolly:
- Véncele la segunda vez que juegas con Goku en vez de luchar contra Kid Buu.

Capitán Ginyu:
- Vence al Capitán Ginyu en el modo Historia Dragón con Goku.



Célula:
- Véncele en el modo Historia Dragón con Gohan niño.

Cooler:
- Tras vencer a Freezer con Goku en la segunda vez que juegues, pelea con Vegeta Super Saiyan y luego aparecerá el punto rojo de Cooler.

Dabura:
- En el modo historia, véncelo con Gohan.

Dr. Gero:
- Véncelo en Historia Dragón con Yamcha.

Freezer:
- Véncelo en Historia Dragón con Goku.

Gogeta (nivel 2):
Vence a Gotenks en el World Tournament Arena tras vencer a Broly en el Historia Dragón.



Gogeta (nivel 4):
- En vez de luchar con Kid Buu, busca a Goku (una vez con la cápsula de nivel 4). Véncele y conseguirás la fusión máxima de Gogeta.

Cápsula Gogeta:
- Con Goku o Vegeta en vez de luchar contra Uub o Brolly, lucha contra la fusión de Trunks y Goten.

Gohan adulto:
- Completa el modo Historia Dragón con Gohan.

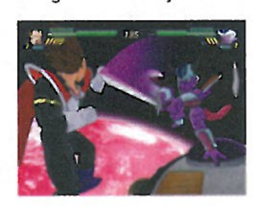
Goten:
- Vence a Goten con Gohan en Hª Dragón.

Gotenks:
- Comprar la cápsula en la tienda.

Gran Saiyaman:
- Termina el Historia Dragón con Gohan

Kid Buu:
- Véncelo en Historia Dragón con Goku

Kid Goku:
- Completa Historia Dragón con Broly.



Kid Trunks:
- Vence a Majin Buu con Vegeta en Hª Dragón.

Majin Buu:
- Véncelo en Historia Dragón con Goku.

Recoome:
- Véncelo en Historia Dragón con Goku.

Super Buu:
- Véncelo en Historia Dragón con Goku.

Teen Gohan:
- Termina Historia Dragón con Kid Gohan.

Trunks:
- Completa Historia Dragón con Vegeta.

Uub:
- Vence a Kid Buu usando la bola de energía con Goku.

Vegeta:
- Véncelo con Goku en Historia Dragón.

Vegito:
- Vénce a Super Buu dentro del cuerpo de Buu en Historia Dragón, con Vegeta o Goku

Videl:
- Encuentralo en la zona "Plains" en Historia Dragón con Gohan.

Everybody's Tennis

NUEVOS PERSONAJES

Para poder jugar con todos los personajes en este simulador arcade de tenis, vence en el modo campeonato a todos los se indican a continuación:

- **Big Chief.**
- **Carol.**
- **Gloria.**
- **JJ.**
- **Jun.**
- **Kaito.**
- **Kent.**
- **Lola.**
- **Miranda.**
- **Momoka.**
- **Suzuki.**
- **Will.**



FIFA Street 2

DESBLOQUEA ALGUNAS VENTAJAS

Consigue 100.000 puntos de habilidad: En la pantalla de "Press Start" mantén pulsado L1 y ▲, mientras introduces la siguiente combinación: ↑, ↑, ↓, ■, ●, ■, ●.

DESBLOQUEA LOS ESCENARIOS

En la pantalla de "Press Start" mantén pulsado L1 y ▲, mientras introduces la siguiente combinación: ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

JUGADORES ENANOS

En la pantalla de "Press Start" mantén pulsado L1 y ▲, mientras introduces: ↑, ←, ↓, ↓, →, ↓, ↑, ←.

Guitar Hero: Rock de los 80

DESBLOQUEAR EXTRAS

Los siguientes códigos se meten en el menú principal pulsando el botón correspondiente

V - Verde
R - Rojo
Am - Amarillo
A - Azul
N - Naranja

Am, A, Am, N, A, A:
- Guitarra de aire.

Am, A, N, N, N, A, Am:
- El publico tiene ojos esféricos.

A, A, N, Am, A, A, N, Am:
- El publico tiene cabezas de mono.

Am, N, Am, N, Am, N, A, N:
- Cabeza llameante.

A, N, N, A, Am, A, N, N, A, Am:
- Caballo llameante.

Am, A, N, N, A, Am, Am, N:
- Desactivar/activar hipervelocidad.

A, A, N, Am, Am, A, N, A:
- Modo Performance

A, N, Am, R, N, Am, A, Am, R, Am, A, Am, R, Am, A, Am:
- Desbloquear todo.

CONSEGUIR NUEVAS GUITARRAS

Para poder tocar con todas las guitarras, haz lo que te indicamos:

Hacha :
- Supera la carrera experta.

Casket:
- Supera la carrera



experta Medium.

Eyeball:
- Consigue cinco estrellas en difícil.

Fish :
- Supera la carrera fácil .

Snaketapus :
- Supera la carrera difícil.

The LOG :
- Consigue cinco estrellas en experto.

USA :
- Consigue cinco estrellas en fácil.

Viking :
- Consigue cinco estrellas en medio.

Juiced 2

OBTENER COCHE CONDUCTOR ADN

Introduce las contraseñas que te indicamos para



desbloquear desafíos especiales. Si ganas estos desafíos, podrás desbloquear una versión personalizada del coche.

JWRS:
- Nissan Skyline R34 GT-R

KNOX:
- Ascari KZ1

Naruto Uzumaki Chr. 2

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Para conseguir todos los personajes haz lo siguiente.

Choji:
- Completa el capítulo 6.

Gaara:
- Termina el capítulo 9.

Itachi:
- Vence a Kakashi Gaiden.

Kakashi:
- Termina el capítulo 1.

Kakashi Gaiden:
- Termina todas las misiones (incluyendo S-rank).

CRASH: LUCHA DE TITANES

CAMBIAR EL ASPECTO DE CRASH

Pausa el juego, deja pulsado R1 e introduce cualquiera de los siguientes códigos:
Cabeza grande: ■, ■, ▲ y ✖.
Sombra: ▲, ■, ▲, ■ y ✖.
Con estos trucos podrás jugar nuevas apariencias para Crash. El resto de cosas no cambian en nada.

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es

Kankoro:
- Desbloqueado desde el principio.
Kisame:
- Vence a Kakashi Gaiden.
Might Guy:
- Termina el capítulo 8.
Rock Lee:
- Termina el capítulo 5.
Misiones S-Rank:
- Termina el modo historia.
Sakura:
- Termina el capítulo 1.
Sasuke:
- Termina el modo



historia dos veces.
Shikamaru:
- Termina el capítulo 4.

Pro Evolution Soccer 2008

CONSEGUIR EQUIPOS CLÁSICOS

Para jugar con las selecciones clásicas has de conseguir lo que te indicamos a continuación. El nivel de dificultad en el que consigas superar los retos es indiferente.

INGLATERRA CLÁSICA
- Gana la copa



internacional con la selección de Inglaterra.
FRACIA CLÁSICA
- Gana la copa internacional con la selección francesa.
ALEMANIA CLÁSICA
- Gana la copa internacional con la selección de



Alemania.
HOLANDA CLÁSICA
- Gana la copa internacional con Holanda.
ARGENTINA CLÁSICA
- Gana la copa internacional con la selección de Argentina.
BRASIL CLÁSICA
- Gana la copa internacional con la selección de Brasil.

DESBLOQUEAR JUGADORES

Hay varios grupos de jugadores ocultos comprendidos dentro de los grupos 1 al 13. Para poder desbloquearlos todos y jugar con ellos hay que disputar los encuentros en un determinado modo de juego que te indicamos:

Jugadores del Grupo 1:
- Durante la liga master tienes que ganar el Título de la liga D1.
Jugadores del Grupo 2:
- Durante la liga master tienes que conseguir ganar la Copa D1.
Jugadores del Grupo 3:
- Durante la liga master tienes que conseguir



ganar el Campeonato de Europa.
Jugadores del Grupo 4:
- Durante una liga master tienes que intentar ganar la Copa Master de Europa.
Jugadores del Grupo 5:
- Mientras disputas una liga master tienes que conseguir hacerte con el título de la Liga Inglesa.
Jugadores del Grupo 6:
- Durante la liga master tienes que ganar el título que corresponde a la Liga número 1.
Jugadores del Grupo 7:
- Durante la liga master tienes que conseguir ganar el título correspondiente a la Serie A.
Jugadores del Grupo 8:
- Al participar en una liga master tienes que



intentar ganar el título que corresponde a la Eredivisie.
Jugadores del Grupo 9:
- Durante la liga master tienes que conseguir ganar el título de la Liga Española de fútbol.
Jugadores correspondientes al Grupo 10:
- Dentro del modo copa tienes que ganar el título correspondiente a la Copa de Europa.
Jugadores correspondientes al Grupo 11:
- En modo copa tienes que intentar ganar el título que se corresponde con la Copa de África.
Jugadores del Grupo 12:
- Al disputar el modo copa tienes que conseguir ganar el título de Copa de América.
Jugadores del Grupo 13:
- En modo copa tienes que intentar ganar el título de Copa de Asia-Oceanía.

Spiderman. ¿Amigo o Enemigo?

TODAS LAS MEJORAS Y EXTRAS

Mientras estés en el



Helicarrier, usa el pad direccional para introducir los siguientes códigos:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →: 5000 puntos de mejoras.
→, →, →, ↑, ↓, ←: Sandman.
←, ←, →, ↑, ↓, ↓: Venom.
←, ↓, →, →, ↓, ←: Desbloquea el nuevo Duende Verde como personaje jugable.

Stuntman Ignition



TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Todas las claves para conseguir todos los trucos de este juego están aquí. Toma buena nota y úsalas cuanto antes para ganar...

COOLPROP:
- Desbloquea Secret Special Props en modo constructor.
Kungfoopete:
- Desbloquea todos los trucos.
Slingpoo:
- Desbloquea "Truco friki rápido".
GFXMODES:
- Desbloquea varias perspectivas con el botón L3.
IceAge:
- Desbloquea el truco Ruedas de hielo.
TheDuke:
- Desbloquea el truco adición de nitro.
Hollywood:
- Desbloquea trucos Cámara Lenta, y Thrill Cam.
Wearefrozen:
- Desbloquea truco Vision Switcher.

Super Bikes 07

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

No habrá ningún piloto que se te resista...
Super Adherencia:
- Desbloquea todas las cartas rojas en el Modo Campeonato.
Super Derrape:
- Desbloquea todas las cartas rojas en el Modo Campeonato.
Super Velocidad:
- Desbloquea todas las cartas rojas en el Modo Campeonato.
Super Frenos:



- Desbloquea todas las cartas rojas en el Modo Campeonato.
Cabezas gigantes:
- Desbloquea todas las cartas rojas en el Modo Campeonato.

Tortugas Ninja Jóvenes Mutantes

MEJORAS Y VENTAJAS

Entra en el menú principal, mantén **L1** e introduce los trucos que te indicamos a continuación. Después de hacerlo, suelta **L1** y oirás un sonido de confirmación.
DONATELLO CABEZÓN:
- **●, ▲, X, ■.**
ABRIR EL MAPA DESAFÍO:
- **X, X, ●, X.**

TRUCOS A LA CARTA

GTA San Andreas

Richard del Arco (e-mail)
Hola chicos, quería saber si tenéis trucos del «GTA San Andreas» porque me han dicho que hay mas de 200, pero no tengo ninguno. Es la primera vez que escribo, así que no me falléis. Gracias.

Amigo Richard, efectivamente hay montones de trucos para este juego, y lo cierto es que los hemos publicado muchas veces, pero por ser tú ahí van algunos:

250.000 dólares: R1, R2, L1 , ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
Tráfico agresivo: R2, ●, R1, L2, ← R1, L1, R2, L2 .
Armadura Completa: R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
Vida Completa: R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
Más Gore: ■, L1, ●, ↓, L1, R1, ▲, →, L1, ✖.
Vida ilimitada: L2, L1, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ●, ✖, ■, ▲.
Desbloquear a Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
Jugar como Candy de «Vice City»: Carga un juego salvado de Vice City.
Incrementar vida a 150: Completa el nivel 12 de misiones vigilante.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Medal of Honor: Vanguard

Hola compañeros en esto del vicio con los videojuegos. Quería mandaros un par de trucos que he conseguido para el «Medal of Honor: Vanguard». Espero que os gusten y que me llegue esa gorra.

- CONSEGUIR ARMADURA EXTRA: pulsa el botón Start durante una misión e introduce: →, ←, →, ↓, ↑, →
- SER INVISIBLE: En el menú pausa, opción "Introducir código", introduce esta secuencia: ↑, →, ←, ↓, ↓, ↑

Miguel Nierga (Barcelona)

Wii

Boogie



CANCIONES Y ESCENARIOS

Completando el modo historia de cada personaje desbloquearás una canción adicional para los modos karaoke y bailar. Completa las 5 historias para desbloquear los escenarios.

Escenario- Big Dub Hustle Club:
- Completa las 5 historias.

Canción- Dancing in the Street:
- Completa la historia de Julius' story.

Canción- SOS (Rescue Me):
- Completa la historia de Jet.

Canción- Tu y Yo:
- Completa la historia de Kato.

Canción- Love Shack:
- Completa la historia de Lea.

Canción- Boogie Oogie Oogie:
- Completa toda la historia de Bubba.

Cooking Mama

OBTENER RECETAS DE COCINA NUEVAS

Te desvelamos la forma de desbloquear nuevas recetas en este "suculento" juego:

Filete Salisbury:
- Lo obtendrás finalizando con éxito la hamburguesa en "Vamos a cocinar".

Cazuela:
- Tienes que completar la brocheta en el modo de juego "Vamos a cocinar".

Pulpo a la gallega:
- Lo desbloquearás completando la tortilla en "Vamos a cocinar".

Langosta a la parrilla:
- En el modo de juego "Vamos a cocinar" finaliza los huevos revueltos.

Brocheta:
- Has de completar el filete en salsa de vino en modo "Vamos a cocinar".

Tortilla:
- Finaliza con éxito la paella en "Vamos a cocinar".

Bonito a la parrilla:
- Completa y finaliza la "mochi" en "Vamos a cocinar".



Perrito caliente:
- Para desbloquearlo, pásate las palomitas en "Vamos a cocinar".

Hamburguesa:
- En el modo ya nombrado ("Vamos a cocinar") completa con éxito el perrito caliente.

Profiteroles:
- Completa con éxito el pudin en el modo de juego "Vamos a cocinar".

Los Simpson

PODER ILIMITADO PARA TODOS

Introduce el código mientras estés en la pantalla de Extras. Si lo haces correctamente escucharás un efecto de sonido para confirmarlo.

Poder ilimitado para todos los personajes: +, ←, →, +, -, Z



Los Sims 2: Naúfragos

MEJORAS Y VENTAJAS

Sitúate delante de un Cheat Gnome y presiona B, Z, ↑, ↓ y B para abrirlo. Este aparecerá en diferentes localizaciones dependiendo de en qué isla estés. Encuéntralo e introduce uno de los siguientes códigos para desbloquear la opción correspondiente:

Todos los motivos: -, +, Z, Z, A.

Todos los planos: +, +, -, -, Z.

Todos los recursos de habilidad: A, A, ↓, ↓, A.

Máxima comida y recursos: ←, →, ←, →, A.



Máximas relaciones: Z, +, A, B, 2.

Añade uno a la habilidad 2: ↑, →, Z, →.

Desbloquea camiseta y chaleco: Z, Z, A, Z, 2.

MySims

APARIENCIAS Y NUEVOS ÍTEMS

Hay un sistema de passwords oculto para desbloquear mobiliario y ropa especial. Para acceder a la pantalla de passwords debes hacer lo siguiente:

Mientras avanzas por la ciudad, pausa el juego con el botón "menos" y realiza la siguiente combinación de botones con el Wiimote: 2,1, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←, →, →. Si has realizado correctamente esta combinación aparecerá un teclado especial con el que podrás introducir los passwords que a continuación te revelamos.

- **F3nevr0:** Litera.
- **N10ng5g:** Pantalones de camuflaje.
- **Tglg0ca:** Camiseta diamante.
- **Ghtymba:** Sofá reloj de arena.
- **I3hkdvs:** Kimono.
- **T7srhca:** Sofá moderno.
- **Ahvmrva:** Cama coche de carreras.
- **R705aan:** Chaqueta blanca.

DESBLOQUEAR HERRAMIENTAS

Con este truco conseguirás herramientas nuevas que podrás utilizar en los trabajos por la ciudad.

- **Soplete:** Consigue una ciudad de una estrella.
- **Pico:** Consigue una ciudad de tres estrellas.
- **Sierra:** Consigue una ciudad de dos estrellas.
- **Plano de los monumentos de la ciudad:** Consigue una ciudad de cinco estrellas.

SÚPER-SIMS DESBLOQUEABLES.

Después de que el nivel de interés de tus ciudades llegue a 100% en cualquiera de las seis categorías recibirás un mensaje que te dirá que un invitado muy especial te está esperando en el hotel. Éste Súper-Sim te estará esperando en el hotel al día siguiente.

- **Amazing Daryl:** 100% ciudad divertida.
- **Hancellor Ikara:** 100% ciudad sabrosa.
- **Hopper:** 100% ciudad mona.
- **Mel:** 100% ciudad escalofriante.



- **Samurai Bob:** 100% ciudad estudiosa.
- **Star:** 100% ciudad geeky.

Super Mario Galaxy

ESCENARIOS EXTRAS

En lugar de presionar A + B en el menú principal de la intro, presiona y mantén apretados 1 + 2 mientras presionas A + B para acceder a dos escenarios adicionales.

DESBLOQUEAR PERSONAJE OCULTO

Obtén las 120 estrellas. Regresa a Rosalina en el Observatorio de Cometa y solicita luchar contra Bowser otra vez.



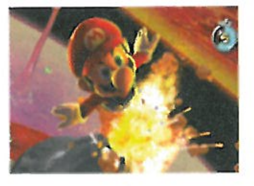
Recibirás un mensaje que dice que Luigi está ahora disponible.

VIDAS EXTRA EN EL PLANETARIUM

Hay varias vidas en el propio Planetarium.
- Una está oculta en una caja, al lado del hangar donde está la Champinave. Rompe la caja y la encontrarás.
- En la zona de la tercera bóveda, bordea la torre por debajo de las escaleras y llegarás a otra vida.
- La tercera está debajo del Planetarium, en una zona donde se mueve en círculo una plataforma de color. Para llegar hasta la vida necesitas la transformación en Mario Volador, que obtienes al avanzar bastante en el juego. Planea hasta esa zona y toca la vida.
- La cuarta está justo en la punta de la cúpula más alta. Por supuesto, has de llegar a ella usando la transformación en Mario Volador.

VENCER AL DOBLE DE MARIO

Cuando tienes que competir contra tu doble azulado en los eventos que ocasiona el cometa, hay una cuenta de 3 segundos justo antes de la carrera. En ese momento, mantén pulsado A para que Mario se ponga en



posición de salida. De este modo, al inicio de la carrera Mario ganará un impulso extra que te vendrá muy bien.

EL TONTOTRUCO

Metroid Prime 3: Corruption

MENSAJE SECRETO DE IWATA

Hola amigos de Hobby Consolas: os envío una curiosidad que encontré en el «Metroid Prime 3» de Wii al principio del juego. Nada más comenzar, cuando te encuentras en la nave, tienes que marcar un código en el comunicador para contactar con los marines. Una vez se interrumpa esa comunicación, vuelve a marcar el mismo código y... ¡sorpresa!, ya no estas llamando a los marines. Es el mismísimo Satoru Iwata, presidente de Nintendo, el que te habla en un perfecto japonés. Saludos y seguid así.

Luis Pérez Berrocal (e-mail)

XBOX 360

BioShock

■ **CONSEGUIR TODOS LOS LOGROS**

A continuación te decimos como obtener los logros del juego:



5 Puntos:
- Compra una ranura de cualquier categoría de plásmido o tónico.
- Adquiere al menos una mejora de arma.
- Mejora al máximo un arma.
- Mejora al máximo dos armas.
- Saca al menos una foto en cada grupo de investigación.
- Saca al menos una foto de investigación de un splicer.



- Logra realizar al menos un pirateo.
- Logra elaborar al menos un objeto.

10 Puntos:
- Logra terminar el nivel de Bienvenido a Rapture.
- Mejora al máximo tres armas.
- Mejora al máximo cuatro armas.
- Mejora al máximo cinco armas.
- Investiga por completo al splicer matón.
- Investiga por completo al splicer escupeplomo.
- Investiga por completo al splicer araña.
- Investiga por completo al splicer houdini.
- Investiga por completo al splicer nitro.
- Investiga por completo





al rosie.
- Investiga por completo al gorila.
- Investiga por completo a la Little Sister.
- Logra piratear un bot de seguridad.
- Logra piratear una cámara de seguridad.
- Logra piratear una torreta.
- Logra piratear una máquina expendedora.
- Logra piratear una caja fuerte.

20 Puntos:
- Adquiere todas las ranuras de una de las categorías de plásmidos o tónicos.
- Consigue todas las mejoras de todas las armas.
- Toda investigación posible completada.
- Saca una foto de investigación de la nota más alta.

25 Puntos:
- Consigue elaborar todos los tipos posibles de munición.

40 Puntos:
- Logra realizar 50



pirateos.
- Acaba el juego en la dificultad más alta.
- Cosecha o rescata a todas las Little Sisters del juego.

50 Puntos:
- Adquiere todas las ranuras de las cuatro categorías de plásmidos y tónicos.
- Recoge o inventa 53 Tónicos Físicos, de Ingeniería o de Combate.
- Encuentra todas las entradas de diario.

100 Puntos:
- Completa el juego sin cosechar a ninguna Little Sister.

Crash: Lucha de Titanes

■ **CAMBIA LA APARIENCIA**

Pausa el juego y deja pulsado el botón RT. A continuación, introduce cualquiera de los siguientes códigos:
- **Cabeza grande:** X, X, Y, A.
- **Sombra:** Y, X, Y, A.



Marvel Ultimate Alliance

■ **CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS**

Para luchar con ventaja sigue los consejos que te damos.

Llegar al Nivel 99
- En el Team Menu, realiza ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →.

Activar a Silver Surfer para jugar como él:
- Debes hacer la secuencia ↓, ←, ←., ↑, →, ↑, ↓, ←, Start.

Habilitar modo Dios para que no te dañen:
- Durante la partida, debes pulsar ↑, ↓, ↑ ↓, ↑, ←, ↓, →,Start.

Hazte de 100K:
- En el Team Menu, debes presionar ↑ (3 veces), ←, →, ←, Start.

Obtener a Daredevil
- Debes pulsar ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.

Los trajes especiales:
- Desde la pantalla de selección de luchador, realiza la secuencia ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start.

Claves de Personajes:



- En donde eliges a tu luchador, realiza ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.

Estadios Mayores de combate:
- Al momento de seleccionar un peleador, pulsa ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start.

Habilitar las escenas de vídeo:
- Es necesario presionar ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑.

Imágenes artísticas:
- Haz ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓.

Los impecables fondos de pantalla:
- ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓.

Habilita las historietas de Marvel:
- Debes hacer ←, →, →, ←, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, →.

Medal Of Honor Airbone

Durante el juego, pulsa RB+LB y luego X, B, Y, A, A. Aparecerá el menú de trucos, y ahí tendrás que introducir:

■ **MUNICIÓN AL MÁXIMO**

Mantén presionados LB+RB y pulsa B, B, Y, X, A, Y.

■ **TENER LA SALUD AL MÁXIMO**

Pulsa Y, X, X, Y, A, B.





Skate

■ **INDUMENTARIAS BEST BUY**

Presiona la siguiente combinación para conseguir las ropas: ↑, ↓, ←, →, X, RB, Y, LB.

The Darkness

■ **OBTENER TODOS LOS SECRETOS**

Introduce los siguientes números para desbloquear los secretos. Lo que se indica detrás del número de teléfono es el número del secreto que se desbloquea.

555-6118: 1/18
555-9723: 2/18
555-1847: 3/18
555-5289: 4/18
555-6667: 5/18
555-6205: 6/18
555-4569: 7/18

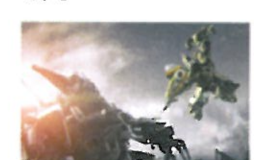


555-7658: 8/18
555-9985: 9/18
555-1233: 10/18
555-1037: 11/18
555-3947: 12/18
555-1206: 13/18
555-9562: 14/18
555-9528: 15/18
555-7934: 16/18
555-3285: 17/18
555-7892: 18/18
555-4263: Darkling de 2k Sports
555 5664: Indumentaria de jugador de Golf

Trans-formers

■ **DESBLOQUEAR NUEVOS ASPECTOS:**

Introduce en el menú las siguientes secuencias:
- **Aspecto Optimus Prime G1:** ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →
- **Aspecto Jazz G1:** ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, →
- **Aspecto Starscream G1:** →, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑



TRUCOS A LA CARTA

Halo 3

Ignacio Serra (e-mail)
Hola, soy un chico de 20 años al que le encantan los videojuegos, y como buen aficionado no podía resistirme a tener esa maravilla que se llama «Halo 3». Para mí es el mejor de la saga y quería saber si hay algún tipo de truco que no sea el de los típicos logros. Confío en vosotros, que por algo sois los mejores.

Hola Nacho, ¡gracias por el peloteo! La verdad es que sí que hemos encontrado en nuestros archivos milenarios algún truco que seguro te gusta. Mira, mira:

■ **OCULTA LAS ARMAS**

Tienes que presionar conjuntamente los 5 comandos: Disparador Izq. + Disparador Der. + Stick analógico Izq. + A + Abajo en el D-Pad (Pad Direccional).

■ **MODALIDAD DE VISIÓN ESPECIAL Y COORDINADAS**

Pulsa al mismo tiempo: Disparador Izq. + Disparador Der. + Stick analógico Izq. + A + Arriba en el D-pad.

■ **MODALIDAD PAN-CAM**

Para este secreto debes haber activado primero el anterior. Luego debes mantener el Stick analógico Izquierdo y el Derecho, y presionar Izq. en el Pad Direccional

PLAYSTATION 3

Folklore



DESBLOQUEAR TRAJE EXTRA
Consigue todos los Folks de Ellen y Keats.

Heavenly Sword

VÍDEOS DEL "MAKING OF"
Para desbloquear los siguientes vídeos necesitas recolectar una determinada cantidad de glifos a lo largo de la aventura.
Bringing design to life:
- Obtén 37 glifos.
Capturing performance:
- Obtén 42 glifos.



Creating the music:
- Obtén 86 glifos.
Introduction:
- Obtén 03 glifos.
The sound of combat:
- Obtén 77 glifos.

CONSEGUIR EL MODO INFIERNO
Completa «Heavenly Sword» una vez para acceder a este nuevo modo de juego.

LAS SERIES DE ANIMACIÓN
Estos vídeos pueden desbloquearse consiguiendo una cantidad determinada de glifos a lo largo de la aventura.
Gaurdians of the sword:
- Obtén 47 glifos.
The legend of the sword:
- Obtén 07 glifos.

GALERÍA DE ARTE
Hay 107 piezas de arte conceptual y de pre-producción que pueden ser desbloqueadas consiguiendo una cantidad determinada de glifos a lo largo de la aventura.
Andy Serkis as Bohan:
- Obtén 26 glifos.
Andy Serkis as Bohan (2nd):
- Obtén 40 glifos.
Andy Serkis as Bohan (3rd):
- Obtén 96 glifos.
Andy Serkis facial sketch:
- Obtén 119 glifos.
Anime character concept art:
- Obtén 88 glifos.
Arena balcony concept art:
- Obtén 69 glifos.
Arena concept art:
- Obtén 67 glifos.
Assasin concept art:
- Obtén 85 glifos.
Assassin weapon concept art:
- Obtén 84 glifos.
Axeman concept art:
- Obtén 35 glifos.
Back of Snowy Fort:
- Obtén 02 glifos.
Back of Snowy Fort (2nd):
- Obtén 102 glifos.
Bazooka concept art:
- Obtén 52 glifos.
Bohan and Raven concept art:
- Obtén 90 glifos.
Bohan armor concept art:
- Obtén 17 glifos.
Bohan Armor concept art (2nd):
- Obtén 105 glifos.
Bohan early concept art:
- Obtén 33 glifos.
Bohan early concept art (2nd):
- Obtén 44 glifos.
Bohan early concept art (3rd):
- Obtén 123 glifos.
Bohan promo screenshot:
- Obtén 39 glifos.
Bohan promo screenshot (2nd):
- Obtén 49 glifos.
Bohan weapon concept art:
- Obtén 21 glifos.
Central Hall early concept art:
- Obtén 53 glifos.



Ch. 5 Port concept art:
- Obtén 19 glifos.
Chainman concept art:
- Obtén 66 glifos.
Clansmen concept art:
- Obtén 63 glifos.

Lair



CONSEGUIR VÍDEOS Y MEJORAS
Introduce este código en el menú de trucos:
- Elegir todos los niveles en la pantalla de selección de misión: koelsch.

Ratchet & Clank Future



CONSEGUIR EL MODO EXTRA
Si logras completar esta aventura accederás a un nuevo modo de dificultad oculto.

Tony Hawk's Proving Ground

DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES
Introduce estos códigos dentro del menú de opciones que aparece en el menú principal.
THEPREZPARK:
- Desbloquea FDR.
THELOCALPARK:
- Desbloquea Lansdowne.
THEINDOORPARK:
- Desbloquea el museo del aire y el espacio.

EXTRAS Y MEJORAS



En el menú principal, ve a opciones. Luego, deberás ver un apartado de trucos, entra e introduce lo siguiente:
STILLAINTFALLIN:
- Manual perfecto.
AintFallin:
- Barandilla perfecta.
Booyah:
- Super comprobación.
Myopic:
- Foco ilimitado.
SUPERSLASHIN:
- Slash Grind ilimitado.
FOREVERNAILED:
- 100% del Branck completado.
TheMissing:
- Patinador invisible.
TinyTater:
- Mini patinador.
MagicMan:
- Sin patín.
ThePrezPark:
- Nivel FDR.
THELOCALPARK:
- Nivel Lansdowne.
TheIndoorPark:
- Nivel del museo del aire y el espacio.
CRAZYBONEMAN:
- Juega como Boneman.
MoreMilk:
- Juega como Bosco.
NotACamera:
- Juega como Cam.



TheCoop:
- Juega como Cooper.
Sketchy:
- Juega como Eddie X.
Piledriver:
- Juega como El Patinador.
Flyaway:
- Juega como Eric.
Rabbies:
- Juega como Mad Dog.
INTERGALACTIC:
- Juega como MCA.

TODOS LOS PERSONAJES
Dentro del menú principal, ve al apartado de opciones. Luego haz clic en trucos e introduce los códigos que te proponemos:



NotADude:
- Juega como Mel.
LooksSmelly:
- Juega como Rube.
Movers:
- Juega como Shayne.
Dapper:
- Juega como Spence.
Shaker:
- Juega como TV Producer.
OverTheTop:
- Todos los ítems de diversión.
GiveMeStuff:
- Todos los ítems de Crea Un Patinador.
LetsGoSkate:
- Todas las tablas.
WatchThis:
- Todas las películas del juego.
SweetStuff:
- Todos los ítems de la sala de accesorios.
LAIDBACKLOUNGE:
- Todos los temas musicales de la sala.
IMGONNABUILD:
- Todas las piezas de construcción.
Trippy:



- Todos los efectos del editor de vídeo.
PutEmOnTop:
- Todos los revestimientos del editor de vídeo.
LOTSOFTRICKS:
- Todos los especiales disponibles.
BeefedUp:
- Estatus lleno.
needshelp:
- 50 puntos más de habilidad extra.

Skate

PERSONAJE DESBLOQUEABLE
Para jugar con un personaje distinto al original toma buena nota del siguiente truco que te vamos a dar:
- Dem Bonez: Tienes



que romperte todos los huesos en tu registro de lesiones al menos tres veces.

LOS SIMPSON

TODOS LOS TRAJES Y TROFEOS:
Introduce el siguiente código en el menú principal. Los trajes podrán ser usados y los trofeos vistos durante la partida que estés jugando solamente:
- Desbloquea todos los trajes y trofeos disponibles para Lisa: ■, ▲, ■, ■, ■, L3.
- Desbloquea todos los trajes y trofeos disponibles para Marge: ▲, ■, ▲, ▲, ■, R3.



PSP

Crash: lucha de Titanes



APARIENCIAS DE CRASH
Aquí están las posibles apariencias que puedes obtener para Crash. Llevar un tipo de apariencia determinado te permitirá noquear a la criatura a la que pertenece.
Apariencia Snipe:
- Coge 50 Snipes.
Apariencia Spike:
- Coge 50 Spikes.
Apariencia Sludge:
- Coge 50 Sludges.
Apariencia Shellephant:
- Domina 15 Shellephants.
Apariencia Scorporilla:
- Domina 15 Scorporillas.
Apariencia Rhinoroller:
- Coge 30 Rhinorollers.
Apariencia Ratnician:
- Vence a 200 Ratnicians.
Apariencia Magmadon:
- Domina 50 Magmadons.
Apariencia Koo-Ala:
- Vence a 150 Koo-Alas.



Apariencia Halloween:
- Completa el 50% del juego.
Apariencia Goar:
- Pilla 30 Goars.
Apariencia Doom Monkey:
- Vence a 500 Doom Monkeys.
Apariencia Battler:
- Pilla 35 Battlers.
Apariencia Bratgirl:
- Vence a 130 Brat Girls.
Apariencia Stench:
- Pilla 50 Stenches.
Apariencia Valentine:
- Colecciona todos los ídolos de oro.
Apariencia Voodoo Bunny:
- Vence a 200 Voodoo Bunnies.
Apariencia EE-Lectric:
- Pilla 50 EE-Lectrics.

Padre de Familia

TODOS LOS ESCENARIOS
Introduce estos códigos en la pantalla de menú. ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, **Start:** Desbloquea todos los escenarios.



ARMAS PARA STEWIE
Colecciona diferentes partes durante el juego. Luego, combínalas.
Bola de plasma (1):
- Colecciona 100 Partes.
Disparo de difusión (2):
- Colecciona 100 Partes.
Bola de plasma(2):
- Colecciona 200 Partes.
Artillería de plasma (1):
- Colecciona 200 Partes.
Hiper bola de plasma(1):
- Colecciona 300 Partes.
Artillería de plasma (2):
- Colecciona 300 Partes.
Hiper bola de plasma (2):
- Colecciona 400 Partes.
Onda de choque(1):
- Colecciona 400 Partes.
Lanza cohetes (1):
- Colecciona 500 Partes.
Onda de choque(2):
- Colecciona 500 Partes.
Lanza cohetes (2):
- Colecciona 700 Partes.
Cabeza nuclear:
- Colecciona 700 Partes.

Naruto: Ultimate Ninja Heroes

HABILIDADES OCULTAS
Usa los siguientes equipos en el



modo Héroes para desbloquear habilidades ocultas. El orden de los personajes es indiferente:
Akatsuki:
- Itachi y Kisame.
Association of Ninja Thugs:
- Itachi, Kisame, Orochimaru.
Aurora of Legends:
- Orochimaru, Tsunade, Jiraiya.
Author & Fan:
- Author y Fan.
Eternal Rivals:
- Kakashi y Guy.
Hard Work United:
- Lee, Naruto, Hinata.
Hidden Spikes Any:
- Team combo.
Hot Blood Master & Student:
- Guy y Lee.
Indonmitable Guts:
- Points x 2 Naruto y Jiraiya.
Maidens In love Ino:
- Sakura, Hinata.
Proof of The Existence:
- Sasuke, Naruto, Gaara.
Sharingan to the Max:
- Sasuke, Itachi, Kakashi.
Team Byakugan:
- Neji y Hinata.
Team Genius:
- Neji, Sasuke, Shikamaru
The Cursed:
- Orochimaru y Sasuke.
Triple Trouble:
- Naruto, Kiba, Chouji.

NUEVOS MODOS Y PERSONAJES
Estos son todos los personajes y modos de juego disponibles.
Hokage (tercero):
- Completa los 30 niveles en Segunda Historia.
Itachi:
- Completa los 30 niveles en Segunda



Historia.
Jiraiya:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.
Kabuto:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.
Kisame:
- Completa los 30 niveles en Segunda Historia.
Orochimaru:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.
Sasuke:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.
Second Story:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.
Shizune:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.
Tsunade:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

TRUCOS A LA CARTA

Prince of Persia Rival Swords

Santiago Blanco (Madrid)

¿Qué tal, gente de Hobby Consolas? Ya se acercan las navidades y seguro que andaréis con mucho lío. Por eso voy a ir al grano. Mi duda es sobre «Prince of Persia: Rival Swords». ¿Cómo logro acabar con el tercer jefe, Rebka, que está acompañado por Antineoj? Muchas gracias.

Toma nota, Santiago porque aquí va: Rebka entra en acción con un salto espectacular e intentará atacarte. Rueda o corre para esquivarle y se le quedará el hacha clavada en el suelo. Ese es el momento para golpearle. Pero ojo, porque Antineoj le defenderá con uñas y dientes. Si clava el hacha cerca del borde lo mejor es que te sitúes entre Rebka y el fuego, así a Antineoj le costará más llegar y podrás golpear más al otro jefe. Cuando le hayas quitado aproximadamente un tercio de la energía a Rebka, verás que cuando tiene el hacha clavada puedes iniciar una muerte rápida. ¡Hazlo! Primero un golpe a Rebbka subido a su hacha, después un salto hacia atrás y una puñalada a Antineoj. Continúa igual que hasta ahora, y no te olvides de esquivar bien a Antineoj. Cuando la energía de Rebka esté próxima a agotarse podrás iniciar otra muerte rápida. Hazlo sin dudar. En esta ocasión es un golpe para acabar con Rebka cuando estés subido a él y luego con Antineoj cuando estés subido a su espalda.

Syphon Filter: Logan Shadow

MISIONES DE BONUS
Estas son las misiones



extras que puedes jugar en este título.
Misión de Bonus Behind the Scenes:
- Completa el modo historia en el modo de dificultad Normal.
Misión de Bonus Lian:
- Completa las cinco misiones de entrenamiento.
Killing Time:
- Consigue el rango 4 de especialista en combate con cuchillo.
Left Behind:
- Consigue el rango 4 de experto en armas de élite.
Misión de Bonus Shadowed:
- Completa el modo historia en el modo de dificultad difícil.

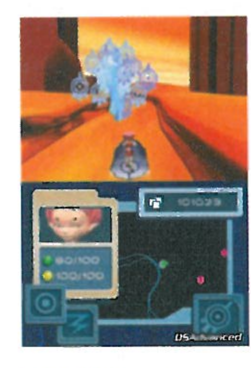
Worms: Open Warfare

MEDALLAS DESBLOQUEABLES
Completa las siguientes tareas para desbloquear estos objetos en el Gabinete de Medallas.
Medalla del 100% Completado:
- Completa el 100 % del juego.
Medalla de aniquilación:
- Gana con un número alto de muertes.
Medalla Berserker:
- Mata a 8 o más worms en una ronda.
Medalla Gran Gastador:
- Compra todos los ítems de la tienda.
Medalla Boffin:
- Completa todos los puzzles en todos los niveles.
Medalla Mariscal de Campo:
- Gana 20 partidas online.
Medalla de Laboratorio:
- Completa todos los niveles del laboratorio.
Medalla al Valor:
- Regresa y gana tras perder por mucho.
Medalla Novato:
- Completa todos los niveles de entrenamiento.
Medalla Tipo Duro:
- Completa todos los niveles de campaña.
Medalla Veterano:
- Juega 20 veces online.



NINTENDO DS

Code Lyoko



CÓDIGOS DE INTERNET

Completando los puzzles de bloques que encontrarás en el modo Hacking, ganarás 15 códigos diferentes que podrás usar para desbloquear varios vídeos en: www.codelyoko.com

9A9Z:
- Ulrich (vídeo de lucha).

4B2Y:
- Yumi (vídeo de lucha).

8C3X:
- Esbozo del bosque.

3D4W:
Póster Escorpión.

7E5V:
- Esbozo de la montaña.

2F6U:
Esbozo de hielo.

9H8S:
- Vídeo de Escorpión.

5J9R:
- Esbozo del sector 5.

9L8Q:
- Póster de los enemigos oscuros.

4M9P:
- Vídeo de lucha (Ulrich, Yumi y Scorpion combinados).

DESBLOQUEAR ULRICH MALIGNO

En la pantalla de selección de archivo, mantén apretado R y L y presiona ↑, ←, →, Y y X para desbloquear a Ulrich poseído por XANA.

LOS COMBOS, MEJORAS Y PODER

En la sección en 3D del juego, presiona Start para entrar en el menú de pausa y presiona: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A y Start.

Donkey Kong Jungler Climber

NUEVOS MODOS EN DESAFÍOS

Pueden conseguirse completando un nivel determinado.

Banana Grab Challenge:
- Completa 1-1 Cranky's Teachin's.

Booster Battle Challenge:
- Completa 5-1 Space A-Go-Go.

Speed Climb Challenge:
- Completa 1-1 Cranky's Teachin's.

Throw 'n' Crush Challenge:
- Completa 2-3 Road to Ruins.

MENÚ DE TRAMPAS

Abre el menú de trampas consiguiendo 5 monedas DK. El menú de trampas está en la sección de Extras del menú de inicio.

Escoge entre 5 ó 20 vidas después de que termine la partida:
- 5 monedas DK.

Estrellas de Cristal:
- Colecciona 25 estrellas DK.

Haz que el martillo de Diddy golpee más rápido:
- Colecciona 10 monedas DK.

Power-Up Antorcha:
- Colecciona 25 monendas DK.

Power-Up Ala:
- Colecciona 15 estrellas DK.

CONSEGUIR NIVELES EXTRA

Cuando hayas completado la historia principal, desbloquearás nuevos niveles extra dependiendo de cuántas monedas banana hayas conseguido.

Niveles Extras en el menú principal:
- Completa el juego.

Nivel 1 en Extra:
- Reúne 10 monedas banana.

Nivel 10 en Extra:
- Reúne 100 monedas banana.

Nivel 11 en Extra:
- Reúne todas las 105 monedas banana.

Nivel 2 en Extra:
- Reúne 20 monedas banana.

Nivel 3 en Extra:
- Reúne 30 monedas banana.

Nivel 4 en Extra:
- Reúne 40 monedas banana.

Nivel 5 en Extra:
- Reúne 50 monedas banana.

CONSEGUIR NIVELES SECRETOS

Una vez consigas la cantidad requerida de barriles de aceite para un mundo, presiona X para que Funky te lleve al nivel secreto.

Little Chill 'n' Char Island:
- Reúne los 5 barriles en Chill 'n' Char Island.

Little Ghost Island:
- Reúne los 5 barriles en Ghost Island.

Little High High Island:
- Reúne los barriles de aceite en Little High High Island.

Little Lost Island:
- Reúne los 5 barriles en Lost Island.

Little Sun Sun Island:
- Reúne los 4 barriles en Sun Sun Island.

Jam Sessions

CANCIONES BONUS

Desbloquea las canciones que figuran como bonus en este título introduciendo el código en el menú de Juego Libre.
- Desbloquea "I'm Gonna Miss Her" de Brad Paisley, "Needles and Pins" de Tom Petty, y "Wild Thing" de Jimi Hendrix. ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →

Naruto: Ninja Council

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Para conseguir más personajes con los que luchar finaliza las siguientes misiones:

Gaara:
- Completa "Secret Technique" con Chidori.

Galería 2:
- Completa todas las misiones.

Galería 1:
- Completa las tres hileras de misiones.

Itachi:
- Completa "Revenge!" con Sasuke.

Jiraiya:
- Completa "Teach him a lesson".

Jirobo:
- Completa "Chubby's Pride".

Kabuto:
- Completa "The Way of the Ninja" con cualquier personaje.

Kakashi:
- Completa "Secret Technique Training".

Kankuro:
- Completa "I'll Handle This" con Paesitic Insect Justu.

Kidomaru:
- Completa "Pinpoint Blindspot!".

Kisame:
- Completa "Kisame's Counterattack".

Migh Guy:
- Completa Taijutsu Training" sin usar técnicas.

Orcohimaru:
- Completa todas las misiones.

Sakon:
- Completa "Combo!".

Tayuya:
- Completa "Calculated".

Temari:
- Completa "What a Drag..." con Shadow Possesion Jutsu.

Pokémon Perla

POKÉMON Y MEJORAS

Elekid o Magby:
- Introduce Pokémon Rojo Fuego o Verde hoja respectivamente para obtener el Pokémon correspondiente, al que encontrarás en la planta de energía o en la montaña Oscura en cada caso.

National Dex:
- Completa el Shinou Dez (viendo a todos los 150 Pokémon sin incluir a Manaphy).

GANAR ESTRELLAS Y COLORES

Las siguientes tareas pueden ser completadas en cualquier orden y no están relacionadas con ningún color de tarjeta en particular. Ganarás una estrella al completar cada tarea. Podrás acumular hasta 5 si realizas bien las 4 tareas:
- Vence la Elite Cuatro.
- Gana cualquier súper concurso Master.
- Gana 100 batallas consecutivas en la Torre de Batalla.
- Gana una bandera Platinum en el Subsuelo (al conseguir 50 banderas).



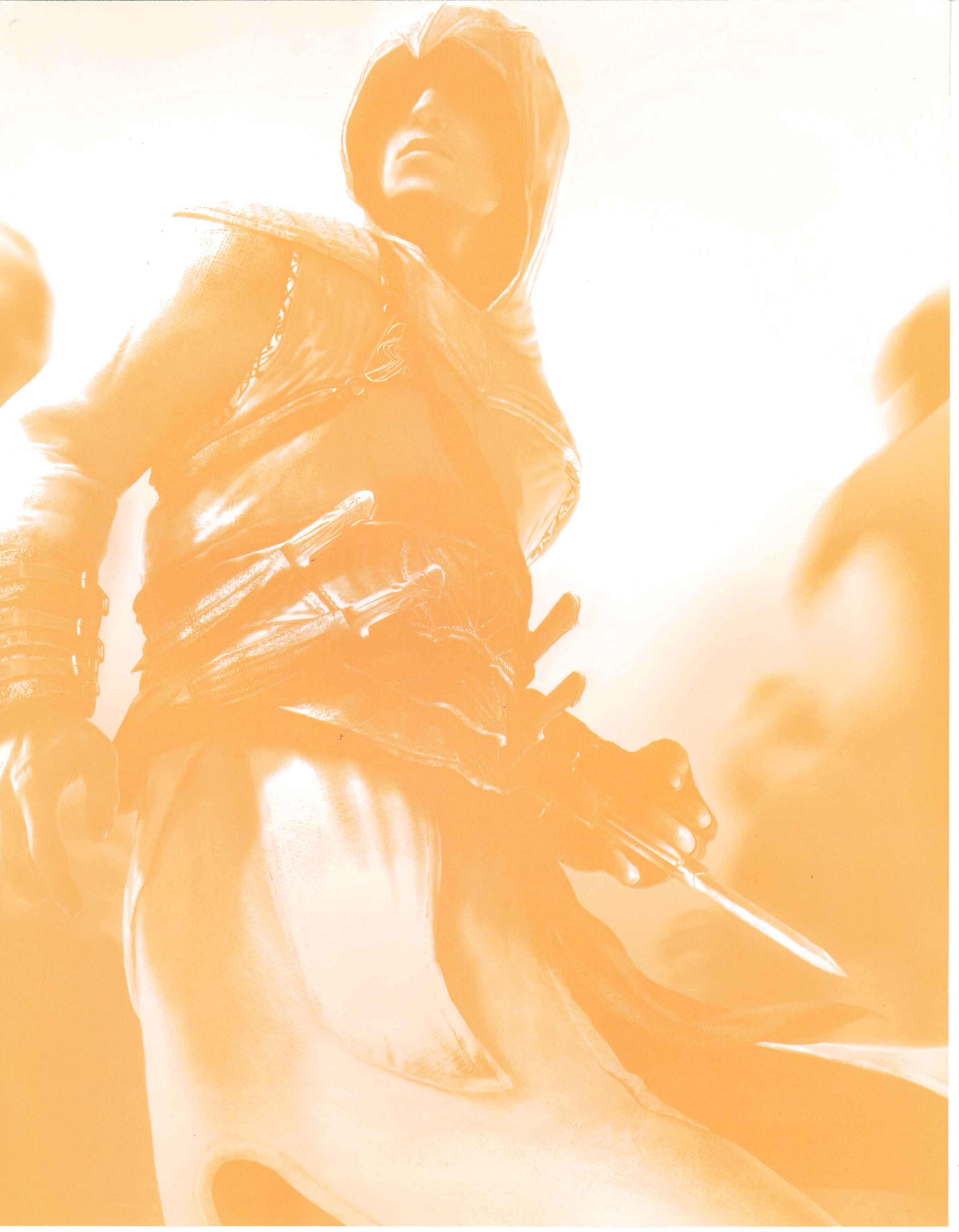
TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Zelda Phantom Hourglass

¡Hola chicos! Lo primero que quiero deciros es felicidades por esta revista tan completa y actualizada. Bueno,despues de hacer un poco la pelota, vamos a lo que importa. El truco que os mando se merece una gorra (os funciona seguro).Es para el maravilloso «The Legend of Zelda: Phantom Hourglass» para NDS. Bien, cuando navegamos de isla en isla con nuestro barco aparecen varios enemigos. Uno de ellos (que es una especie de medusa o pulpo morado) no nos ataca y nos persigue siempre. Si atacamos a este monstruo con cañonazos no se destruye, sino que al cabo de un tiempo se multiplica hasta tres veces. Por cada cañonazo que le damos nos da una rupia. Por si ya no lo habiais deducido,este es el truco de las rupias infinitas. Un saludo y por favor, no os olvideis de mi gorra.

Adrián Ponferrada (Madrid)



Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 195. Prohibida su venta como producto independiente.
HOBBY PRESS
axel springer